PC • MAC • 3DO • SEGA • NINTENDO • SONY

# PRO ИГРЫ

## Battle Beast

№5

1995 год

ECTS в Лондоне



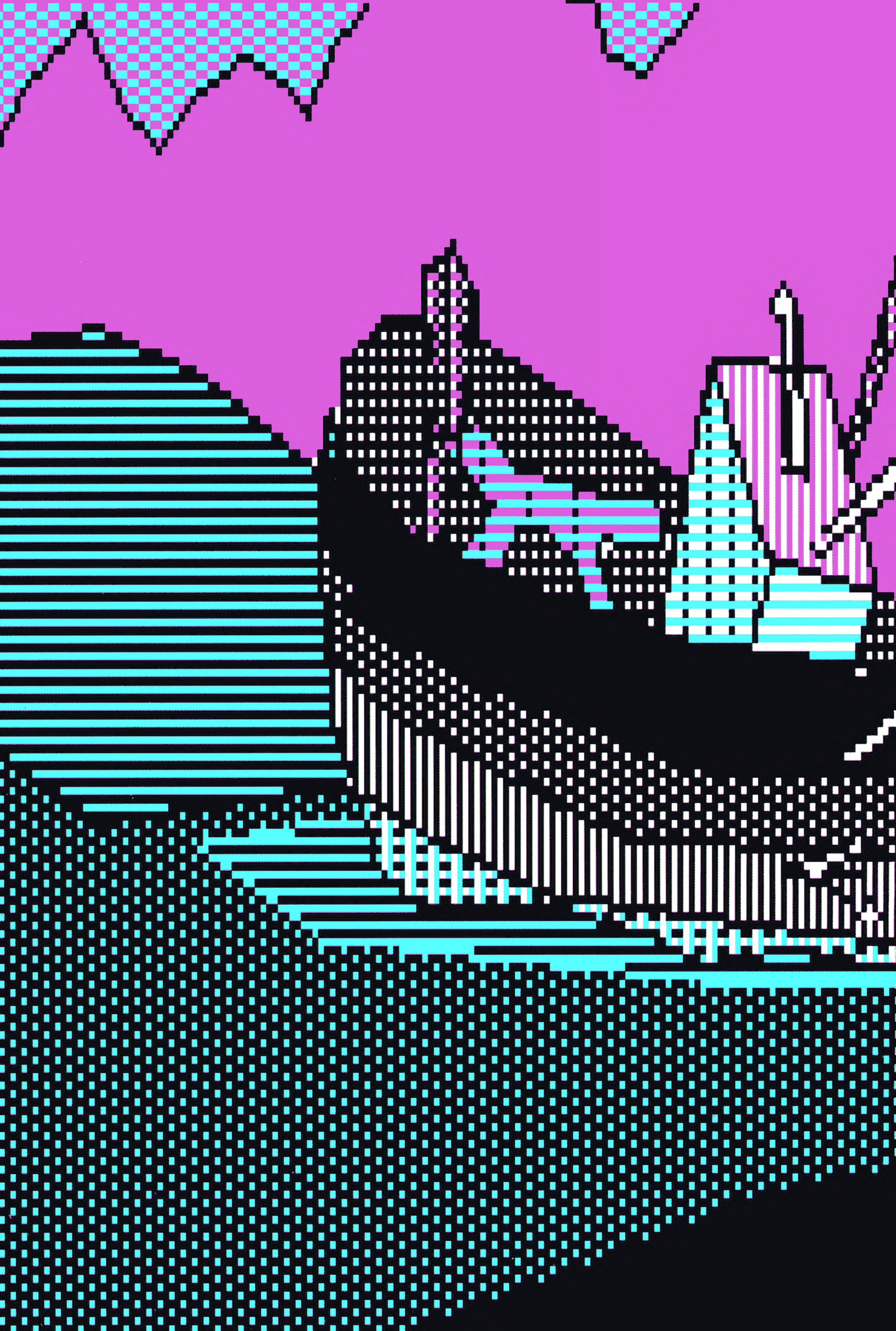
ГИД Prisoner of Ice



Space Quest 6



Домашние компьютеры



# СЛОВЕЧКИ РЕДАКТОРА

бета-версия

Анкор, еще, анкор!
Все ждут продолжений. Хотя заранее известно, что так называемые "секвелы" никогда не бывают лучше оригинала, т.е., конечно, лучше графика, приятнее звук, быстрее рендеринг и прочее, но сюжет соскальзывает в убогость, появляется вычурность и сложность, а простота и game-play никогда не превзойдут первый хит. Однако есть огромное количество квестов, в которые невозможно играть по второму разу, но доставляет необъяснимое удовольствие возвращаться к ним еще и еще раз в новых сериях. Совсем как в жизни: повторяешь те же ошибки, но в других ситуациях. Или повторяешь, но торжествуешь от собственненной умелости: ты ведь теперь мастер, ты крут: как ловко теперь смог уложить его с первого раза! Огромное количество драк и action построено именно на этом простеньком принципе: чуть-чуть быстрее, сделай его снова, но быстрее, а потом еще раз! Нам нравятся повторы, мы запрограммированы под рекуррентный ритм, и досадуем, если выросли из игры, а технология оказалась медленнее, чем мы ожидали. Черт побери, если бы игры не повторялись, во что бы мы сейчас играли! Но с другой стороны ситуация на игровом рынке постепенно скатывается к войне клонов (вернее их поклонников) тех или иных бесконечно длящихся сериалов. Мода на "секвелы" похоже поразит вскоре и российских разработчиков и вскоре мы увидим Color curves 5, Frantis Misssion 969, Mariage 2000 или все-таки слегка подрастем и будем играть в совсем другие игры?

Гл. Ред. Эва Рухина

Основан в 1994 году
№ 5/95 (5)
выходит 6 раз в год

Главный редактор
**Эва Рухина**

Главный художник
**Андрей Полегаев**

Литературный редактор
**Наталья Моисеенкова**

Технический редактор
**Ольга Кузнецова**

Служба рекламы
**Алексей Лаврентьев** – директор
**Константин Салко**
**Татьяна Яхнович**

Служба распространения и подписки
**Алексей Алехин** – директор
**Алексей Царев**

Фото в номере
**Дмитрий Смирнов**



Подписано в печать с оригинал–макета 12.10.95

Формат 60x90/8. Гарнитура Гельветика
Печать офсетная.
Тираж 20000.

Общество с ограниченной ответственностью "АНТОНЮК– Консалтинг",
адрес: 129223, Москва, пр–т Мира, ВВЦ, ПОК.

Отдел рекламы: 216–53–90, 216–50–83
Отдел подписки
и распространения: 216–15–30
Телефон редакции: 216–75–90
факс: 216–83–56
E–mail: editors@mpk.ac.msk.su

Верстка выполнена на издательской системе ООО "АНТОНЮК– Консалтинг",
Пленки изготовлены компьютерным центром "РМ",
Отпечатано в типографии компании **ScanWeb** (Финляндия).






Журнал **Pro Игры**
приглашает
к сотрудничеству
талантливых авторов
тел: 216-75-90



## ИНТЕРВЬЮ



## ИНТЕРРАКТ



## СЕРФИНГ






## ИГРЫ ДЛЯ ПК



## ТАКТИКА



## ИГРЫ ДЛЯ МАКА



## СТОПКАДР



## ДЕПО

Практически все компании-разработчики выпустили в этом году продолжения своих популярных игр. Многие серии умерли и так и не возобновляются, некоторые живут долго и вместе с технологией претерпевают огромные изменения. Безусловно, от игры к игре улучшается графика, становится больше анимации, движения, видео, но настоящие игроки подчас ценят сложность и интригу первой игры, либо бесконечно сравнивают все новые серии с оригиналом. К самым популярным долгожителям можно отнести игры Sierra и Origin. Но также довольно надолго пленяют и привязывают к себе серии Coktel Vision, LucasArts, Infogrames, New World Computing и Westwood Studios.
Мне бы хотелось рассказать о эволюции наиболее легендарного космического сериала фирмы Origin, ничуть не умаляя величия других классических игр этой фирмы Ultima 1-8 и Ultima Underworld 1-2.

Wing Commander I появился в России в 1990 году, это был мощнейший по тем временам симулятор космической войны, он шел с приличной скоростью на 286-х компьютерах, имел отличный сюжет в духе star wars, и потом это была первая игра, объединившая в себе и боевые миссии, и квест. Она работала и в EGA, и в VGA режимах. Была великолепно написана.

Wing Commander II (1991), как любая развивающаяся игра, имела свои преимущества, но в целом она была более громоздкая и более медленная. В ней появилось много ненужных заставок. И сюжетная линия стала гораздо хуже. Да и в то время, когда она появилась, в нашей стране преобладали 286-ые машины, и только появлялись 12 МГц-ые 286-ые и очень слабые 386-ые. Эта игра требова-

NEXT ENDLESS

ла больших ресурсов и, естественно, очень тормозила на тех компьютерах. Но в ней был большой плюс, который потом использовали многие разработчики. Origin пошла по принципу открытой игры и к основному ядру игры Wing CommanderI и II можно было купить секретные миссии, которые без основной игры не работали, но существенно расширяли ее. Этот же принцип был позже использован в Privateer. В 1993 году появился Deluxe, который представлял из себя сборник первой и второй серии, и всех секретных миссий к ним. Следующей после Wing CommanderII была Wing Commander Academia (начало 1993). Это была первая сетевая игрушка (можно было играть через нуль-модемный порт) из стратегических леталок, т.е. это была первая попытка одновременно сделать и стратегию, и динамику. Там можно было летать, а можно было создавать стратегическое поле для себя и противника, но, по дизайну и по качеству, она недалеко шагнула от Wing CommanderII, т.е., с современной точки зрения, в ней была не очень удачная эмуляция полета. Другое дело - Wing Commander Armada (1994), это была, да и сейчас остается, лучшая эмуляция космических полетов, там был даже смоделирован занос звездолетов во время резкого разворота. В Wing CommanderIII (конец 1994) эмуляция сделана хуже. В Armada очень хорошо была отработана стратегия нападающих на тебя противников в боевых миссиях и добавлен элемент стратегической звездной игры. Если бы это развили и дальше, то есть довели бы до стратегии, аналогичной Master of Orion, то это было бы просто бесподобно. И играть можно в Armada по сети вчетвером, выбирая попарно сторону войны. Правда, при игре вчетвером на наших машинах, игра сильно тормозила. Между Academia и Armada появилась игра Privateer. Это было объединение квеста, стратегии и торговой игры. Бесподобное, в своем роде. Ее огромный минус: у нее нет продолжений. А Wing CommanderIII у меня оставил приятное впечатление, он, конечно, гораздо более зрелищный, чем все предыдущие, и потом в нем есть 50 узловых точек, в которых разветвляется сюжет квеста. Сценарий написан великолепно, и закончить игру ты можешь тремя разными способами: оставшись один героем в галактике, взяв в жены девушку-пилота или женившись на девушке-механике. Три вещи невозможно избежать: гибель твоей любимой девушки, предательство звездной кошки Хоббса и гибель орудия возмездия, они входят в любое разветвление сюжета. Плюсы: отличная полигонная графика, SVGA, совместимость с любым hardware (это особенность Origin: все игры оптимизировать под самый новый hardware, который в принципе еще не распространен), даже на 486-ом DX2 80 летает довольно быстро. И, начиная с Privateer, в играх этой серии есть режим непобедимости, при котором ты можешь проходить игру в качестве квеста, легко преодолевая боевые миссии. И вот теперь ожидается четвертый Wing Commander, конечно в нем будет много интерактивного movie, но что-либо конкретное пока сказать нельзя: подождем Рождества.

Но, в целом, чем больше перегружают игры графикой, тем менее они становятся играбельны. Пожалуй, только у Sierra вместе с графикой улучшается и сюжетная линия, в остальных случаях, SVGA "стягивает одеяло на себя", оставляя "голыми" story line, динамику и игровую простоту.

*Сергей Антропов*

# АНКЕТА



Быстрыми, снежными шажками приближается Новый Год, а вместе с ним и подведение итогов нынешнего. Мы напоминаем Вам, что, начиная с прошлого номера, мы проводим опрос наших читателей и собираемся составить рейтинг самых популярных игр 1995 года. Этот топ будет опубликован в первом номере журнала в 1996 году (а наш журнал в следующем году станет ежемесячным!). Автор каждого сотого письма получит приз от нашего журнала на Новый Год!



Итак, мы с нетерпением ждем ваших писем, и вы можете помочь нам, выбрав всего 10 супер-игр 95-ого года! Смело посылайте ваши письма до конца года, не забывая указать свой обратный адрес и полные названия игр и фирм-издателей.

Наш адрес: Россия, Москва, 129223, пр. Мира, ВВЦ, ПОК, ком.415,
Антонюк- Консалтинг Лтд.,
журнал "PRO Игры"
e-mail: editors@mpk.ac.msk.su



Несколько скромных вопросов напоследок:

**Ваш компьютер дома** ____________________

**на работе** ____________________

**Ваша первая любимая игра (на любой платформе)** ____________________

____________________

**Ваш возраст** ____________________

**Ваш пол** ____________________

**Что бы вы хотели получить в подарок на Новый Год?**

____________________

____________________

____________________



**10 игр, вышедших в 1995 году, и отнявших у вас много дней и ночей:**

| Название | Издатель/Разработчик |
|---|---|
| 1 | |
| 2 | |
| 3 | |
| 4 | |
| 5 | |
| 6 | |
| 7 | |
| 8 | |
| 9 | |
| 10 | |

In the 1st Degree
Broderbund наконец-то собирается выпустить новую игру после Myst. Если вы один из любителей жутких историй о маньяках-убийцах, то может быть вам понравится этот лихо закрученный сюжет. В этой интерактивной детективной истории вы выступаете в роли прокурора, который должен распутать дело об убийстве с помощью опроса свидетелей и изучения документов и видеопленок. Действие происходит в Сан-Франциско, хозяин картинной галереи Захар, кажется, был застрелен своим партнером Джеймсом, преуспевающим художником. Игра довольно проста и позволяет игрокам легко перебрать все варианты допроса. Сюжет разветвляется и представляет собой смесь ТВ-драмы и интерактивной истории. Подобные ролевые интерактивные фильмы еще довольно редки. Конечно же, она занимает два диска и наполнена полноэкранным видео и роскошными видами Сан-Франциско.

В Lands of Lore II компании Westwood Studios удобный интерфейс не только сохранен, но и усовершенствован. Вы играете в роли Лютера, сына колдуньи Скотии, чья Армия Тьмы была разгромлена в первой игре. Будучи по натуре миролюбивым парнем, вы отправляетесь на поиски древней магии, которая способна освободить вас от дурной наследственности. Качество графики повысилось, причем не только за счет использования достижений 3D Studio, но и благодаря включению в программу специально отснятых видеосюжетов. Появились новые виды оружия и новые заклинания, а кинематографические сюжеты встроены в общую канву так искусно, что вы даже не заметите перехода.

X-COM: Apocalypse.
MicroProse готовит третье вторжение инопланетян и оно будет отличаться от первых двух серий. Apocalypse будет иметь новый engine и разные другие штуки: графика подверглась полной ревизии, тысячи заново отрендеренных в 3D персонажей, зданий и врагов. Батальные сцены теперь будут в реальном времени в противоположность тому, как было ранее: по определенным отрезкам времени. В то время как большинство игроков грызет твердый Terror from the Deep, пора готовиться к грядущему Апокалипсису. В трех словах это просто: "They are coming..."

Electronic Arts порадует малочисленных фанатов спортивных симуляторов новыми сериями FIFA Soccer '96, NBA Live '96 и NHL '96, сделанными при помощи новой технологии Virtual Stadium и с головокружительными полетами камеры. Также для 3DO выйдет невероятный 32-битовый бокс с 10 персонажами, смоделированными при помощи motion capture. На ПК появятся классические для 3DO игрушки: восхитительные мотогонки Road Rash и фантастическая стрелялка Shock Wave.

В новой игре от Rocket Science Games под названием LoadStar вы выступаете в роли Талли Бодайна в научно-фантастическом эпосе. Ваша миссия - доставить корабль с контрабандой с Луны. Вы должны быстро передвигаться, а думать еще быстрее, так как вам придется увертываться от соперников, избегать дорожных катастроф и полицейских постов. И не попадайтесь шерифу Вомплеру, иначе вам придется провести время во льду. Игра отличается фотореалистичной графикой и голливудскими спецэффектами и занимает целых 3 CD.



Журнал Pro Игры в гостях у Олега Медокса, главного директора и идеолога Maddox Games , который только что вернулся из Англии с выставки электронных развлечений ECTS и делится своими впечатлениями

# Олег Maddox

Pro: Осенняя ECTS отличается от весенней тем, что весенняя выставка – это скорее заявка о будущих релизах, а осенняя – представление готовой продукции...

Олег: Да, у каждого стенда на осенней выставке вы можете увидеть на демонстрационном компьютере готовый продукт с представлением конкретных сроков, когда он поступит в продажу.

Pro: Какие новинки появились на этот раз на ECTS?

Олег: Sony заняла и первый, и второй этаж и также эффектно рекламировала Playstation, как и весной. Все боятся Sony. Она настолько активно покупает разработчиков. Electronic Arts наступает просто бешено, компания становится все больше и больше. И совершенно ни с кем не разговаривают, как и Virgin. Jaguar разросся, на выставке у них было два разных стенда. Philips Media повесили большой плакат там, где раньше висел лозунг Virgin. Вообще, у Philips есть великолепные игрушки, например, гонки на летающих мотоциклах с качественной графикой, где на тебя едут настоящие деревья. Это классно сделано.

Pro: Какие вам гонки больше всего понравились?

Олег: Самому поиграть? Гонки на мотоциклах Moto X по пересеченной местности фирмы Warner Interactive.
Я не мог оторваться.

Pro: Кого из русских вы видели на выставке в Лондоне?

Олег: Анатолия Шевчука из фирмы Дока. Вообще, график работы был чрезвычайно напряжен, мое время расписано было по часам. Темп выставки был сумасшедший, в принципе, контракты заключать невозможно, главное – представить свою компанию, кто ты есть. У нас уже наработан определенный авторитет за границей, у многих вызывает удивление, когда узнают, что я уже закончил 5 проектов с Interplay, люди меня знают, здороваются. Видел я игру компании "Мир–Диалог" о пиратах на стенде Ocean. Это классная игра, превосходная графика, по сравнению с тем, что обычно делает Ocean, это просто на порядок выше.

Pro: А как, по вашему: разработчикам, которые пытаются издать свою игру первый раз на Западе, что для них важнее: имидж или деньги? От чего они должны отказываться?

Олег: Сложный вопрос. Я не раз наблюдал, как наши молодые ребята пытаются продать в Германию или в другую страну свою разработку, но, если их еще не знают, как правило, это плохо получается. Ведь у них нет опыта работы с зарубежными партнерами, рекламы, нет рекомендаций от других фирм. Я просто уже знаю, что если с тобой говорят плохо, значит это серьезная фирма, если хорошо, значит фирма среднего уровня.

Pro: Но, у вас уже есть имидж, вы заботитесь о прибыли, а человек, который приезжает первый раз на Milia или на ECTS?

Олег: Интерес к нему будет огромный, если его не знают – его будут брать нарасхват, но если он не будет соглашаться, например, на зарплату 100$, это вызовет удивление: "Как же так, у вас же в стране все дешево!" То есть разница между оплатой труда западного разработчика и русского приблизительно десятикратная для тех, кто только начинает работать с зарубежными издателями.

Pro: А после первого проекта с западными партнерами оплата меняется?

Олег: А второй раз – как пойдет. Если ты выдержишь этот проект, то ты работаешь себе в убыток. Мы работали сначала в убыток даже с тем же Interplay. Постепенно цена за твой труд растет . Я уверен, что российские фирмы, работающие 3–4 года на игровом рынке, должны подняться, им успех обеспечен. У них появляется свой потребитель. Во многих игровых журналах пишут, что русские разработчики только и стараются уйти на западный рынок. А что им остается делать? Они должны продаваться, сделать себе имя. Я очень прошу русские журналы не обижать наших, их и так достаточно обижают на Западе, не платя им деньги. Поэтому меня всегда возмущает, когда говорят о наших отечественных игрушках: "Ерунда!" Человек ее делал один, а на Западе ее делают десятки. Лучше просто написать, что есть такая игрушка, а не ругать ее. Разработчик после скверных отзывов теряет всякий интерес что–либо делать.

Pro: В начале сентября в Москву приезжали представители Infogrames, они заинтересованы в российском рынке и продаже игр по низким ценам, примерно по 20–25$, с описаниями на русском языке. Есть ли у других западных издателей конкретный интерес к России?

Олег: Я об этом же договорился с Interplay, почти договорился. Через некоторое время они приезжают в Россию, я должен буду показать им черный рынок. Вообще, сотрудничество Interplay с российскими разработчиками может быть очень плодотворным, они исключительно заинтересовались показанными мною русифицированными играми (конечно пиратским образом). Но основные трудности для западных компаний заключаются непосредственно в выходе на русский рынок, который достаточно велик, но, преимущественно, пиратский. У нас можно продавать диски по 3–4$, официально по 5$. Конечно, максимальная прибыль, которую они могут от этого получить – 2,5 тысячи долларов. Для больших издателей – это не деньги. В принципе, мы почти договорились, посмотрим что будет дальше. Forte Technologies также удивлена маленьким объемом продаж в России. А дело в том, что у легальных дистрибьюторов цена на эти шлемы VFX–1 невероятно высока благодаря таможенным пошлинам. У нас же свои законы. Но, поскольку им это непонятно, то безусловно лучше самим приехать в Россию, все посмотреть своими глазами. В общем, желание посетить Россию сейчас огромно. И из Bullfrog собирается приехать один из директоров.

Pro: А как насчет Windows 95 в Европе?

Олег: Да там только о Windows 95 все и говорят. Канадская фирма Microforum представила свои новые игры под Windows 95. Сама компания Microsoft устроила огромное шоу с Fury3. Это Terminal Velocity под Windows 95 с поддержкой 3D MAX. В центре

зала собралась очередь желающих посмотреть демонстрацию внутри "тренажера", и даже девушки на стенде с удовольствием сидели и играли. Общий вопрос: "А почему у тебя игры под DOS?" А у меня в Windows проблемы с бинуральным (объемным) звуком. Поэтому большинство моих игр под DOS. Но то, что мы сейчас делаем со стереографикой, возможно, быстрее пойдет под Windows. Очень много было представлено на выставке немецких фирм. Я удивлен экспансией Германии на рынке. Но это приятный для меня процесс, поскольку я очень хорошо представляю, как вести дела с немцами.

Pro: Это, в основном, издатели или разработчики?

Олег: И те и другие. Очень хорошее впечатление производят разработчики из компании NBG&CAPS, молодые ребята, лет под 25, они сделали такую великолепную игрушку Terra6: Mission Super i.Q. Также мне понравились приключения New Generation Software с большим юмором. У немцев, если они что-то с юмором делают, это выходит здорово. Гораздо лучше, чем чопорный английский юмор или плоский американский. У немцев юмор груб, но интересен.

Pro: Но вы ведь делали электронные карты под Windows?

Олег: Да. То, что я понял 3 года назад, что нужно делать разработки под Windows, принесло нам первый успех. Те обучающие продукты, что были сделаны совместно с компанией Interplay, и электронные карты, которые были сделаны в содружестве и по заказу City Information System GmbH, BOSH и нескольких других фирм, до сих пор популярны. Нашей частью в этой работе было обеспечение под Windows, быстрый графический вывод, быстрая распаковка с CD-ROM, в общем, сделать все так, чтобы программа работала под Windows 3.1 очень быстро.




Pro: А будет ваша игра MadSpace поддерживать Windows?

Олег: Да, если не будет запущено никаких дополнительных приложений, и только с звуковыми картами, которые действительно являются мировым стандартом. Если это клон, то должна быть 100-процентная совместимость, потому что технология объемного звука не позволяет каких-либо отклонений. Возможно, мы даже откажемся от поддержки Gravis UltraSound, потому что позиция этой карты сильно пошатнулась после появления SoundBlaster AWE32 и его модификаций. На выставке ECTS я не видел ни одной компании способной реально конкурировать с Creative Technology.

Pro: А ваша игра будет поддерживать только разнообразные Sound Blaster?

Олег: Я не уверен, но, скорее всего, да. Я беседовал с владельцами Gravis и Pro AudioSpectrum в Англии и Германии, к сожалению, все отдают сейчас предпочтение Creative Technology – это мировой стандарт, также как Microsoft теперь, но только в области звуковых плат.

Pro: А как вы относитесь к тому, что сейчас переносят платформенные игры (Sonic и т. п.) и старые игры типа Digger и PacMan под Windows 95?

Олег: Правильно делают.

Pro: Какой в этом смысл?

Олег: Полно любителей на работе в свободное время поиграть. Попробуй Wing Commander запустить на работе. А эти простенькие игрушки легко прервать, если вошел босс. Я наблюдал, как в одном солидном европейском офисе смотрят канадскую порнуху, и, когда входит начальник, сотрудники быстро нажимают Stop, и на экране появляется картинка Windows со всеми иконками прямо в этой игрушке (в паузе). Собственно говоря не игры, а порнография, чистое видео без интерактивности, была достаточно широко представлена на выставке.

Pro: Наверно, в Англии это достаточно дорого.

Олег: Да. Видеодиск стоит от 50 до 60$.

Pro: Вашей первой любимой игрой была Wing Commander, не так ли? Но время прошло, изменились вкусы, изменились игры. Чем современные игры по технологии отличаются от тех, что были несколько лет назад?

Олег: Впервые я начал играть в Wing CommanderI пять лет назад, когда еще работал в НИИ и не знал, как подойти к компьютеру. Для меня включали компьютер, запускали игру, а дальше я нажимал клавиши, не зная даже, как выйти из игры. С этого времени началось мое увлечение вообще компьютерами. А так как я очень люблю фантастику, то я, естественно, увлекся именно таким типом игр. По тем временам, Wing CommanderI был шедевром. Второй игрой, с которой я познакомился, была Golden Axe, но она мне наскучила довольно быстро. Следующим увлечением был опять Wing CommanderII, от него я не мог оторваться несколько дней. Но уже Wing CommanderIII, на мой взгляд, значительно хуже, чем первая и вторая версии, несмотря на то, что она пользуется в мире большим спросом. Эта игра потеряла прелесть простоты, к тому же смешение видеографики более худшего качества и SuperVGA-рендеринга в реальном времени на меня действует удручающе, как и то, что космос стал серым, а раньше был черным. Хотя это правильное направление, и нужно работать в SuperVGA, нужно менять технологию, и то, что фирма Origin создает свои новые программы средствами полигонной графики, это замечательно и получит в будущем большое развитие. Например, космические корабли, созданные таким образом, стали поворачиваться на экране плавно. На ECTS объявили о выпуске Wing Commander IV к Рождеству, но пока я не видел даже демо, может потому, что охватить все на выставке практически невозможно.

Pro: Что же происходит с играми больших серий? Очень современная технология заменяет оригинальность и простоту?

Олег: Да, например, недавно вышла Mech Warrior 2. Графика в игре на порядок выше, это SuperVGA, хотя VGA в большинстве случаев смотрится лучше, так как в режиме SVGA требуется большая детализация свободного пространства, в противном случае объекты смотрятся хуже. Но именно реклама, что это SuperVGA действует сильнее на потребителя. У меня большое подозрение, что существует договоренность между фирмами благодаря новым играм раскручивать новые стандарты.

Pro: Какие игры вас восхищают сейчас?

Олег: Я был поражен, когда фирма Interplay мне прислала Cyberia. Еще до того, как игра появилась в окончательном варианте. Я сразу же сказал своим ребятам, что это одно из направлений будущего, давайте делать так, но только лучше. И мы стали работать в этом направлении. Сейчас мы пошли по пути смешивания разных технологий, то есть в MadSpace есть и графика, которая была отсчитана заранее (в полетах), и генерация в реальном времени (в боях на космической станции).

Pro: Но если мы заговорили о MadSpace, какие технологии были использованы при создании этой игры и чем они отличны от Dark Forces или CyberMage?

Олег: Если сравнивать с известными играми, то мы старались отобрать те, что входят в десятку лучших игр по популярности. Мы взяли 2 игры, которые нравятся и мне, и моим друзьям, это Cyberia и Dark Forces. Еще больше года назад, когда я познакомился с вице-президентом Forte Technologies и компанией Virtual i-O (которая выпускает шлемы i-glasses!), я понял, что



нужно идти в этом направлении и поддерживать стерео. Поэтому переключение на стереографику не было для нас таким трудным, как для других фирм. И мы сделаем игру с заранее просчитанными полетами с поддержкой стереографики и к тому же с объемным звуком, но не таким как у QSound labs, а гораздо лучше. QSound – это лаборатория, запатентовавшая технологию, которая позволяет слышать звук в "радиусе" 220 градусов, т. е. звук от объектов как бы эмулируется в пространстве. Но, я надеюсь, у нас должно быть лучше. Хотя, конечно, на текущем этапе есть много ошибок. Надо работать так, чтобы игра поддерживалась везде, на любом компьютере (хотя бы на 90% машин), иначе мы потеряем потребителей. Это нормальный закон рынка, все в программе должно быть "вылизано" до предела, на Западе это называют "silvered", по–нашему – "высеребрить". Вторая часть MadSpace аналогична Dark Forces, но с новыми возможностями: с объемным звуком. Например, отслеживается эхо в зависимости от того, огромный ли это зал или маленький коридор. Проблема в том, что необходимо оптимизировать это под процессоры разной скорости. Это огромная тестовая работа. Не знаю, будет ли это создано где–нибудь еще в мире, но пока такая технология принципиально отличается от того, что было. Мы сначала зарегистрируем это в России. Но необходимо все окончательно оттестировать.

Pro: А как насчет неэвклидова пространства?

Олег: Это изюминка номер два. Например, в лабиринтах будут такие хитрости: входишь в комнату, а там новое измерение: коридор, за ним другие лабиринты, но в тоже время снаружи комнаты ничего нет. Крутишься в одном месте, а выйти из него не можешь. Я не видел ничего похожего ни в одной игре, и, надеемся, что мы будем одни из первых, кто это придумал. Это получилось случайно, engine позволяет легко делать такие вещи, нужно только придумать помещение, в котором бы выходы удачно могли состыковаться в пространстве, и это отображалось бы на карте для пользователя, чтобы он мог разобраться, где находится, и выйти из неэвклидова пространства, иначе там навсегда и останется. Плюс к этому мы включаем элементы головоломок из игры Seven Circles и японских национальных головоломок, которые сейчас достаточно популярны в мире...

Pro: А Sega популярна в Европе?

Олег: Это отдельная история. Я провел целый день в офисе Sega в Лондоне, наблюдал, как они работают, как забавно кланяются европейцам, церемонно передают друг другу визитки чуть ли не на подносах. При входе в офис тебя по всей видимости просвечивают, как в самолете, отбирают фотоаппарат, дают магнитную табличку "визитер", и о твоем приходе объявляется по всему офису: "Идет человек снаружи". Мол, все секретное должно быть убрано. Хотя, в принципе, новинки показываются. Для меня была любопытной cross–система переноса с PC на Sega Saturn. Это очень интересно. Уже перенесены на платформу Saturn такие хиты, как: SimCity 2000, Myst, Cyberia. Это очень перспективная платформа.

Pro: Олег, а какой вы в жизни?

Олег: Я суров и крут мой нрав, потому всегда я прав.

Pro: А ваш девиз?

Олег: Пожалуй, не останавливаться на достигнутом.

NEWS from LONDON




# осенняя ECTS

фото Олега Медокса

Этой осенью вас ждут не просто забавные игры. По мере развития технологий, лондонская ECTS превращается из выставки европейских разработчиков в то, чем она и должна быть – European Consumer Trade Show и ярмарку дистрибьюторов. Среди новых продуктов – не только классные игры, но также и энциклопедии, и программы edutainment. В общем, здесь есть предложения на любой вкус. На этот раз в выставке приняло участие более 200 компаний и проходила она в течение 3 дней в Олимпии в Большом зале в Лондоне с 10 по 12 сентября.

Редакция благодарит Олега Медокса, Анатолия Шевчука и фирму "БУКА" за предоставленные материалы





Вице-президент Bullfrog productions, господин Les Edgar, был приятно удивлен наличием статьи о Magic Carpet в нашем журнале

После того, как Bullfrog выпустила Hi-Octane и Magic Carpet 2, используя тот же самый 3D engine, можно было подумать, что компания будет почивать на лаврах... Хотя их новая игра Gene Wars – это война без оружия, она радикально отлична от предыдущих и станет логическим продолжением Populous.

Gene Wars – симуляция войны с уклоном в God Game. Сюжет разворачивается в сверхразумной галактике, народ которой пережил серию различных войн друг с другом и решает установить мир и гармонию на четырех планетах. Поразительно, но пережив тяготы войны, все четыре нации решили сложить руки, и ультраразумные существа скинули обувь и начали увлекаться водным спортом. Конечно же, трусливые чужестранцы принялись разрабатывать разные виды хитрого DNA оружия, чтобы смутить противников, генерируя все более кошмарных монстров. Итак, эти генетические мутанты придут к вам в конце осени. В игре могут одновременно участвовать до восьми человек, как по модему, так и в сети.

S

Dorling Kindersley полагается во всем на своих дистрибьюторов, правда, на стенде GEM издательство все же устроило свою демонстрацию последнего каталога. Однако, помимо Anne Hooper's Ultimate Sex Guide, новинок по сути дела всего две: Virtual Reality Cat и Virtual Reality Bird из серии Eye Witness. (См. в этом номере статью об энциклопедиях Dorling Kindersley.)

Компания BMG представила на выставке 24 новых игровых и образовательно-развлекательных продуктов, в том числе девять разработок Crystal Dynamics для Saturn и Playstation, например, Solar Eclipse. Среди образовательно-развлекательных программ выделяются две – Montparnasse's Michelangelo и The Busy People of Hamsterland.

Компания Origin недавно в Голливуде закончила семинедельные съемки для новой интерактивной игры Wing Commander IV, и теперь более 50 программистов трудятся над этим проектом стоимостью более 5 миллионов долларов. Издатель Electronic Arts надеется, что по объему продаж новая игра обойдет свою предшественницу – Wing Commander III, которая разошлась тиражом 200 000 копий. Также в настоящее время Origin работает над игрой Darkening (еще один пятимиллионный проект), и обещает выпустить эту новинку в феврале будущего года. В главных ролях в этом интерактивном фильме-игре снимутся Кристофер Уолкен и Джон Хорт, съемки проходят в Pinewood Studios, и компания рассчитывает на самую широкую аудиторию и большой успех.

# Panasonic 3DO представила M2




M2 – это кодовое название технологии нового поколения, которая поможет трансформировать 3DO приставку в 64-битную машину. M2 технология разработана специально для интерактивной области видеоигр. M2 отличается от всех существующих ныне технологий фотореалистическими образами, высокой скоростью, VHS-качеством видеоизображения и новым качеством звука, сравнимым с качеством театрального звучания.



В мае компания 3DO представила широкому зрителю первую фазу из трех разработанных для M2 технологий. В продажу M2 поступит во второй половине 1996 года.

Основные характеристики системы M2:

Новинки: 10 процессоров, скорость работы с памятью 528 Mb в секунду, скорость обработки изображения 100 миллионов пикселов в секунду.

Процессор: 66 Mhz RISC Power RC 602, 64 Kbits встроенная кэш, 1в32 MFLOPS.

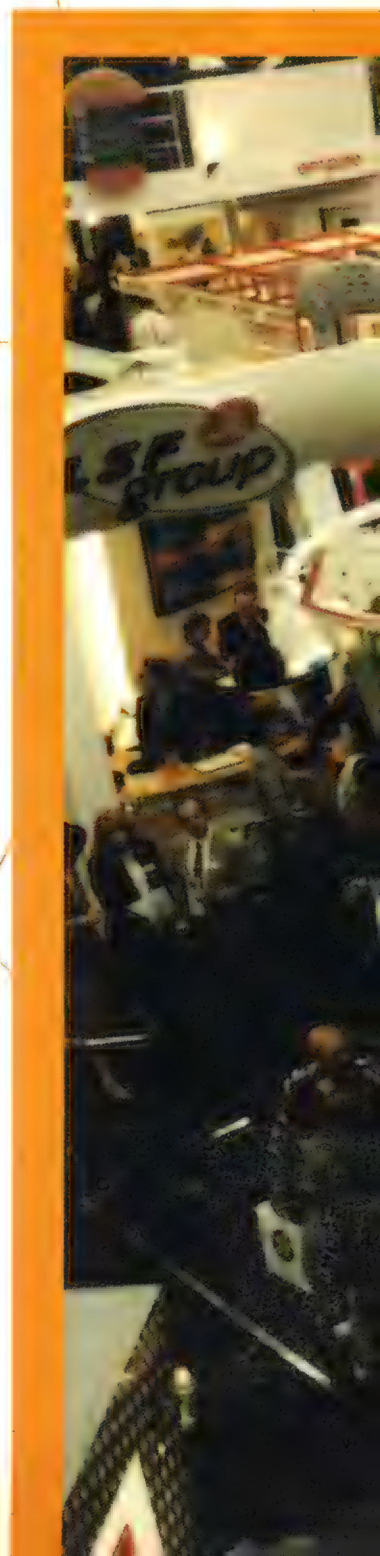
Память: 48 Mbits основной памяти, 64-битная шина.

Графика: 640x480 и 320x240 при 24-х и 16-ти битных режимах, встроенная поддержка MPEG-1. Поддержка JPEG.

Звук: 66 Mhz DSP, MPEG сжатие, 32 канала.

Сохранение игры: Внешняя память. Карты памяти.





Хотя корпорация Microsoft уже принимала участие в работе выставки ECTS два года назад, но впервые дебютировала здесь самостоятельно. К счастью, на первый план они выставили не Windows 95. 100-метровый стенд был разделен на четыре тематические секции: Home and Business, Games, Reference and Exploration и Kids. "Гвоздь программы" – Encarta с английскими голосами, энциклопедия, посвященная истории британской культуры. И Fury3 под Windows 95 – это серьезная заявка Microsoft на участие в гонке создателей компьютерных игр. Правда 3D engine полностью позаимствован из Terminal Velocity, но специально для этой игры выпущен и 3D джойстик! Заслуживают интереса также такие продукты, как AutoRoute Express UK & Ireland, Microsoft Publisher for Windows 95 и Microsoft Works for Windows 95.

Стенд компании Virgin был разделен по тематическому принципу, причем отдельное место было выделено для таких крупных разработчиков, как Lucas Arts. Среди наиболее удачных игр следует отметить Command & Conquer, 11th Hour (увидит ли он когда-либо свет?), The Dig, The Heart of Darkness (см. статью в этом номере) и Ascendancy. Последняя игра разработана фирмой Logic Factory. Ascendancy – это свободный полет фантазии плюс умение распоряжаться ресурсами. От вас требуется культивировать свою собственную планету, используя то, что есть под рукой, находя по ходу дела новые ресурсы и придумывая бесконечное множество технических приспособлений.



Стенд фирмы Ocean - многофункциональное кресло виртуального летчика

Apple впервые представила свою экспозицию на выставке. Помимо аппаратных средств, компания предлагает презентации значительного количества программных продуктов и Quick Time VR. Главный специалист по играм, Эрик Клейн, считает, что именно Macintosh представляет собой наилучшую платформу для игровых программ. Что ж, может быть, он действительно прав, особенно если принять во внимание появление версии

# Doom II для Macintosh

Например, Acclaim разместила свой стенд прямо у входа, так что пройти мимо и не заметить просто невозможно. По случаю дебюта фирмы на выставке ECTS, они установили колоссальную модель машины Батмана, тем самым обеспечивая рекламу игре Batman Forever, лицензия на которую была приобретена у фирмы Warner.

# Space Quest 6

ROGER WILCO IN THE SPINAL FRONTIER



Добро пожаловать в шестую серию игр о приключениях неуклюжего Роджера Вилко! Из-за ряда промахов он снова был понижен в должности, переведен на место уборщика и, вдобавок ко всему, сослан на отдаленную планету Polisorbate 40. Роджер, пройдя через ряд весьма унизительных шуток, оказался за пределами галактики и только принялся было убирать эту захолустную часть вселенной, как тут же вляпался в историю с подделанной security card, да и какой-то подозрительный незнакомец всего за 50 бакозоидов предложил ему разыскать с помощью странного приборчика амебу... И вот помогай теперь этому космическому шуту выбираться из большой дыры, в которой он крепко засел.

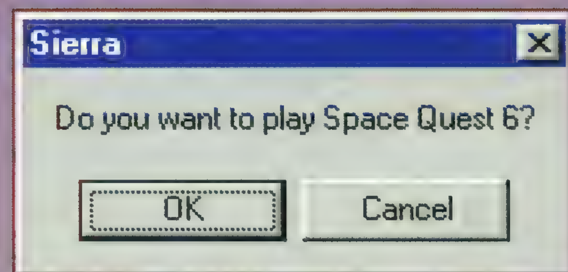


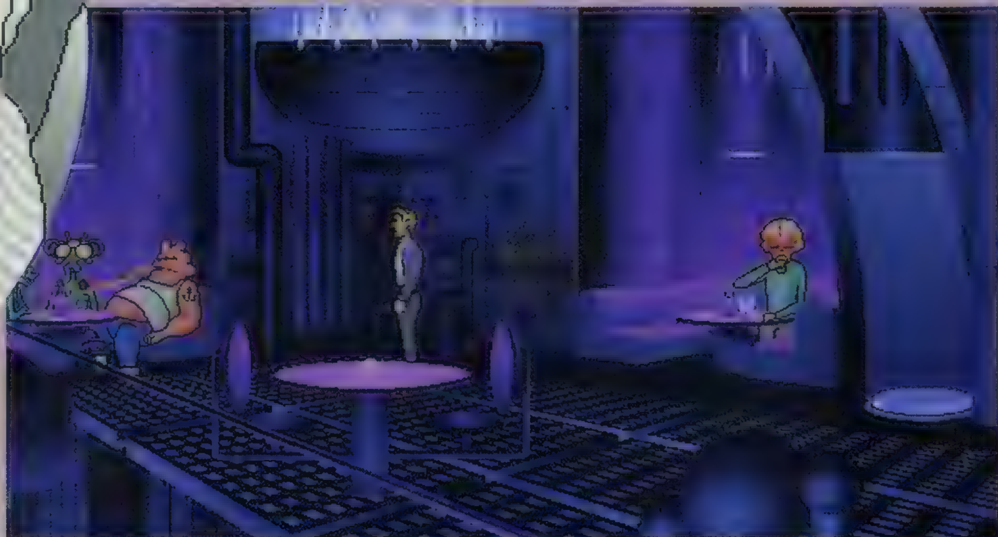
Интерфейс состоит из знакомых по предыдущим играм кнопок: ходить, говорить, карман, смотреть, брать, контроль. Правда, теперь на кнопках светящиеся надписи, а не пиктограммы. Все это совершенно интуитивно, и Роджер с вашей помощью быстренько может начать ошибаться. Наконец, когда он вытащит себя при помощи робота из первой дыры, он обнаружит, что очутился на абсолютной помойке, коей является эта жалкая планета, напоминающая фильм Blade Runner.

Здесь также начинается череда приколов, цитирующих сюжеты из научно-фантастических фильмов и телевизионных шоу. Первый прикол – бар, который даже в музыке имеет карикатурное сходство с баром из первого фильма STAR WARS. В баре стоит подняться на второй этаж и для смеху попугать вашей Security card наркоманов. Потом на улице повстречается подозрительный Endodroid Runner, который пошлет Роджера на поиски амебы Rutger hauer. Еще







более грубым намеком будет посещение аркады, где стайка мутантов играет в такие игры, как More Dull Combat 2. Вы даже можете сыграть head-to-head с инопланетянином в игру Stooge FIGHTER 3, смеху ради подергать себя за волосы и пощипать за нос. В конце концов Роджера впутают в разработку сценария похищения детей. Его уменьшат до микроскопических размеров и введут в кровообращение женщины... В игре множество головоломок, которые нужно разрешить, но имейте в виду, что эта серия покруче предыдущих.

Отличительные черты новой серии: восхитительная SVGA графика с полноэкранным скроллингом, уникальный юмор, кусочки бесподобных аркадных игр типа STOOGE FIGHTER 3 и отсутствие постылого видео.

Пожалуй, самое классное, что вы снова сможете посмеяться над фантастическим эпосом и погулять по космосу дворника Вилко.

*Иван Кондратьев*

**Sierra**
**MS DOS 5.0, Windows 3.1**
**486/25, 8 Mb RAM,**
**5 Mb HD,**
**SVGA, мышь**
**Sound Blaster**





Его ждали, его искали, за ним ездили на другой конец города, а это оказывались всего лишь дополнительные сцены ко второй части. И вот он появился, и теперь нет предела для кайфа. Угадайте с трех раз самую кровавую и популярную игру 1995 года. Итак МК3 с четырнадцатью бойцами, из которых семь новых, и возвратившиеся "блудные сыны" МК2, негодяй Кано и капитан Соня Блейд. Много новшеств в игру внесла фирма-разработчик: например, шестизначный код, позволяющий во время игры получить совершенно фантастические возможности. Также появилось много нового и в управлении бойцами, например, кнопка Run (бег), позволяющая совершать самые сложные приемы добивания и... превращения в животных! Да, любители подраться после победы смогут вдоволь поиздеваться над противником. А также в игре тринадцать новых бэкграундов и несколько возможностей сражаться в других измерениях, в которых вас может спасти только надпись Game Over. Множество новых приемов, таких, как запуск энергии не только вперед-назад, но и вверх-вниз.

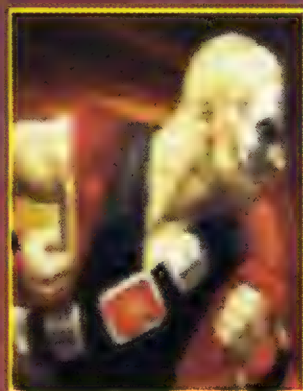
Говорят, в какой-то западной стране, пользовалась популярностью версия МК2, где вместо лиц и фигур бойцов, выступали члены правительства. А что? Очень удобно, они тебе – повышение цен, а ты им головы поотрывал.

Познакомьтесь поближе со всеми участниками, может быть, это поможет вам в пылу сражения, и не забывайте, что в МК3 есть много способов умереть, и только одно может сделать вас бессмертным...

*[illegible] Луньков*

# МК3

**Midway/GT Interactive**
**486DX 33Mhz**
**VGA 256 colours**
**Sound Blaster**



## KANO

Он вернулся после исчезновения в МК2 и захватил с собой весь арсенал своих оригинальных атак, а также несколько сюрпризов для противников. Его Skeleton removal fatality одно из лучших в игре. Любитель покидаться ножами, и, вообще, одно сверкание его глаза наводит ужас на противников.



## JAX

После освобождения Сони в МК2 Джакс приобрел великолепные биометаллические руки, способные ломать не только кости своим противникам, но и стальные балки. Испускание ракет из рук – это одна из новых возможностей, ну и, конечно, его Fatality еще кровавей, чем обычно, например, как вам понравится огромная нога, свалившаяся на голову.



## SONYA BLADE

Соня была захвачена силами тьмы после окончания первого турнира, но была спасена ее соотечественником Джаксом в МК2. Она не остановится, пока не отомстит Шао Хану и не разнесет все вдребезги. Ее новый прием, Flying bycycle kick, не так опасен, как все остальные, а добивающие приемы можно отнести к разряду чисто женских.

## LIU KANG

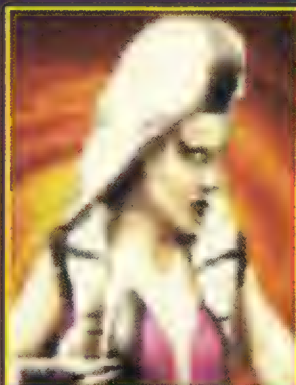
Только ему было суждено победить и в первом турнире, и во втором. Все его приемы отнимают не так много энергии, но они настолько быстры, что уследить за ними практически невозможно. Теперь в его арсенале есть огненные шары, достающие противника в любой точке экрана, а его Arcade cabinet fatality заключается в том, что вам на голову сваливается игровой автомат МК.



## SHANG TSUNG

Магический, изменяющийся Шанг Цунг теперь гораздо моложе, чем прежде, а его новая боевая раскраска лица напоминает имидж какой-то известной рок-группы. Он может превратиться в любого участника, а также способен стрелять энергией много раз подряд. Его Fatality также страшны, как и раньше, но теперь более красивы.





## SINDEL

Один, или, скорее, одна из новых участников. Синдел имеет все для того ,чтобы не дать сопернику подняться в воздух. Ее длинные волосы способны запутать даже самого Кинтаро из МК2. Умение быстро стрелять энергией, а также смертоносное Scream Fatality делают ее почти непобедимой... почти.

## KUNG LAO



Кунг Лао, появился в МК3, еще более опасным и бесстрашным. Его острые летающие шляпы или, вернее, кепки кружатся вокруг вас, как мухи. В принципе, набор приемов остался прежним, но, учитывая способность к импровизации стоит задуматься над этим сражением.

## KABAL

Кабал был умертвлен армией Шао Хана в МК2, и, чтобы успеть на автобус, отправляющийся на третий турнир, взял систему жизнеобеспечения с собой и прикрепил ее на спину. Орудует он двумя обоюдоострыми мечами и любит покосить своих соперников огромной циркулярной пилой, дабы не казались выше него.



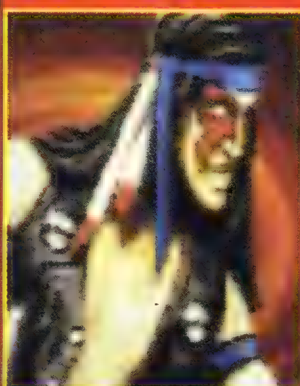
## STRYKER

Страйкер, американский полицейский, специально уволившийся со службы, чтобы оказать неоценимую услугу обществу – в очередной раз спасти мир.



Он вооружен кучей гранат, которые оказываются, как назло, все время в нужном месте. На мой взгляд, несколько неуклюж, но сражается с огромным чуством долга.

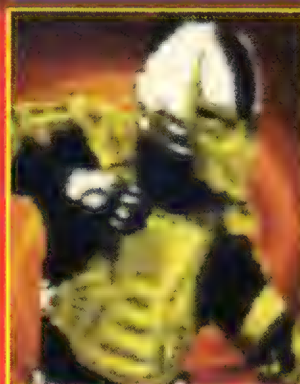
## NIGHTWOLF



"Ночной волк" – по национальности индеец и сохранил в себе магические способности своих предков. Представьте себе сочетание энергетического топора, разящих стрел, мощных мускулов – и вы получите великолепный персонаж, способный устрашить даже своей внешностью.

## CYRAX

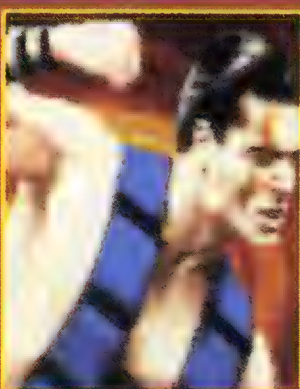
Этот роботизированный ниндзя вооружен магнитной сетью, запутывающей противника на небольшое время, но вполне достаточное, чтобы провести пару результативных атак. Большой любитель покидаться гранатами из собственной груди, а также самый неуловимый из всех участников.



## SMOKE



Если в МК2, вам хоть раз удалось зайти в знак вопроса, то вы наверняка знакомы со Смоком. Это секретный персонаж, воплощающий в себе искусство ниндзя и невероятную силу, стал доступен в качестве участника в МК3. Правда, выбрать его обычным способом вряд ли удастся, для этого нужен специальный код. А так хочется устроить Earth Explode Fatality, или покидаться гарпуном в противника!

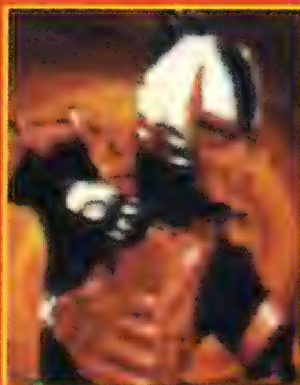


## SUB-ZERO

Бывший ремонтник холодильников по прозвищу "ниже нуля" оставил свою маску дома и изменил свой имидж, раскрасив лицо. Он также холоден, как и прежде, но его подтяжки синего цвета несомненно устрашат видавшего виды игрока. Способность замораживать дает вам великолепный шанс остановить любую, даже самую коронную атаку соперника.

## SEKTOR

Сектор – "красная" версия Сайрекса, но их боевые стили являются прямой противоположностью друг другу. Его бесжалостные огненные Fatality и способность стрелять ракетами из груди приводят в панику самых опытных игроков, можно сказать, профессоров МК2.





## SHEEVA

Вот и добрались мы до четырехрукой девушки, по всей видимости, подружки Кинтаро. Устоять на ногах при ее яростном Stomp move не представляется возможным, да что там, вы только представьте силу, сосредоточенную в ее конечностях. Она имеет четыре руки и прическу "конский хвост", как Стивен Сигал, по всему ясно, что такое сочетание делает ее смертоносной.

# Screamer




Давайте посмотрим правде в глаза: мужчины всех возрастов любят автомобили. А коли так, гоночные игры должны пользоваться популярностью. Именно на это и рассчитывали создатели Screamer. По сути дела, перед нами – Ridge Racer, только для ПК. То же трехмерное изображение, обилие препятствий и живой ландшафт – например, автокраны и грузовики, проезжающие по эстакадам в тот момент, когда вы проноситесь под ними в своем гоночном автомобиле.



В игре Screamer предлагаются на выбор пять разных маршрутов, точь в точь в стиле Ridge Racer: по городу, в лесу, в доках, в общем, идея ясна. Есть также один призовой маршрут.

Имеются десять марок автомобилей – от Lamborghini Diablo до Porsche 911 и Hoover X510, и, опять же, в качестве приза можно обнаружить еще один автомобиль. Обзор осуществляется с любой из трех позиций: за рулем, сзади и, наконец, вид сверху и немного сзади. Есть также режим повтора с "плавающей камерой", три уровня разрешения и сетевой режим для восьми игроков.

Каждый объект имеет несколько уровней детализации, и, по мере приближения к нему (например, к зданию), объект незаметно для играющего заменяется другим, более детализированным. Конечно, это не идеальное решение, зато удалось сохранить скорость и ощущение азарта при высокой детализации изображений не выходя за рамки 8 Мбайт оперативной памяти.

Похоже, 486-е машины пора отправлять на свалку истории – практически все новые гонки лучше всего идут на Pentium. По сравнению с Hi-Octane фирмы Bullfrog и Fatal Racing производства Gremlin эта игра занимает местечко повыше. Однако, Hi-Octane вызвал всеобщее разочарование, так как по сути дела создатели программы, не желая слишком утруждать себя, просто взяли основу игры Magic Carpet и "втиснули" туда автомобили. Напротив, Fatal Racing отличается превосходным сценарием, но подождем Destruction Derby – возможно эта игра покорит нас всех.

Антон Полевой



Bullfrog/Electronic Arts
486DX 66 mHZ
8 Mb RAM
2 speed CD-ROM
MS DOS 5.0
SoundBlaster
мышь

# Magic Carpet 2

Magic Carpet, пожалуй, настолько бесконечная игра, что многие так и не смогли осилить все пятьдесят уровней, заплутав в тумане. Однако, привлекательная графика с полной свободой движения и вдобавок ко всему мистический сюжет и элементы стратегии замечательно сочетаются в этой игре. И вот теперь – продолжение, но остается вопрос – зачем? Можно ли усовершенствовать совершество? Bullfrog думает, что да. И утверждает, что вторая игра на 70 процентов быстрее оригинала.

Изюминки Magic Carpet 2 – это 30 новых уровней с дневными, ночными сценами плюс несколько подземных, адских вариантов, 5 уровней мощности заклинаний, 8 новых заклинаний (Napalm, Flame Thrower, Tidal Waves, Suction Holes и др.) гравитационные колодцы и вихри, увеличившееся число врагов – 23, из которых 11 абсолютно новых противников, победить которых смогут только мастера. Новые монстры включают зомби, которые истощают вашу ману и невидимы до тех пор, пока не окажутся совсем близко, демонов из скал, опустошающих все огнем и кидающих огненные шары в вас, богомолоподобных Manticores и шестиголовых гидр. В качестве босса выступает симпатичная гидра с множеством голов (самое жуткое исчадие в этой игре). Уничтожить ее головы – очень трудная задача, так как они восстанавливаются почти так же быстро, как вы их убиваете.

В число особенностей Magic Carpet 2 также входит возможность управлять существами и посылать их с разными миссиями: уничтожить или собрать какие-либо объекты. Magic Carpet 2 похоже будет пользоваться успехом только у фанатов оригинала, так как слишком сложна для новичков.

*Антон Кротов*

D.W. BRADLEY'S

# CyberMage

## DARKLIGHT AWAKENING

PRESENTED BY ORIGIN® AND ELECTRONIC ARTS®

**Origin/Electronic Arts**
**486 DX 50 Mhz,**
**8 Mb RAM, 4 Mb HD,**
**SVGA, CD-ROM,**
**SoundBlaster**



Если вы до сих пор не устали подпрыгивать, горячо вжиматься в стены и бегать по лабиринтам в поисках, кого бы убить, то эта новинка от Origin порадует вас.

В CyberMage вам доверяют драгоценный камень Darklight неземного происхождения. Вы должны овладеть его силой и совершить возмездие, к тому же в одиночку спасти планету от сил зла. Но вам лучше поторопиться. У мира осталось не так уж много надежд. Вы агрессивны. Вы должны проникнуть в главную крепость и обезвредить NeCrom-а. Сразу прыгайте в танк и крушите все, что встретите на своем пути. Затем защитите себя, использовав поразительную мощь Darklight и воздвигнув храм мистических фанатиков. После этого исследуйте вражеские крепости, присвойте себе летательную машину и поднимитесь в воздух. Наверху попытайтесь продержаться до конца игры.






В этой игре много преимуществ по сравнению с подобными: легкая установка (можно играть прямо с CD), супербыстрая графика (конечно, чем больше разрешение, тем медленее), сюжет разработан D. W. Bradley, известным создателем RPG, игра основана на красочных комиксах, кристаллично чистая SVGA-графика, детализированные спрайты и смачно прорисованные трупы, множество мест поединков, включая пещеры, трущобы с неоновыми вывесками, поля сражений и леса. У вас есть возможность управлять танком и летательной машиной, а также бродить и постреливать. Огнестрельное оружие снабжено контролем движущейся цели, арсенал включает все, от ручных мечей до ракет и энергетических бластеров.

Вперед, навстречу киборгам!

*Николай Калайда*

## Подсказки и возможные трудности:

1. Если вы застрянете, найдите спрятанные кнопки или лифты (особенно в храме).
2. Часть новой силы Darklight может быть получена только через прямой контакт с этой властью.
3. Танк может остаться невредимым в определенных участках и, если вы собираетесь открыть его, то попытайтесь сбить некоторое количество чучел.
4. Вы можете выбирать использование автоматической наводки на цель либо ручной контроль. Нажмите "t", чтобы сделать выбор.
5. Нужно забирать силу Darklight у врагов, чтобы увеличить вашу ману и жизнеспособность.
6. Если у вас есть SB 16 или 8-ми мегабайтная машина, и перед вами вдруг появится ошибочная надпись: "MEMORY ALLOW ERROR DURING LOADING DATA", – попытайтесь перестроиться, используя вместо этого SB моно.
8. Если случается, что при нажатии на правую или левую стрелки, вы будете идти по указанному направлению шагом, вместо вращения, нажмите на Shift.



# Gabriel Knight 2



Sierra решила выпускать только громоздкие продолжения своих старых хитов и еще раз рассказать нам сказку о мальчике, который очень увлекался культом вуду. Новая мистерия о Габриеле Найте в Германии эпохи барокко, сделанная в духе Кинга, приведет игроков в трепет ожидания.

Людвиг Баварский, последняя опера Вагнера и таинственный "Черный Волк". Габриель, потомок семьи Shattenjagers (охотники в тени) расследует в Мюнхене серию убийств, связанных с оборотнями. Gabriel Knight II начинается с того момента, на котором заканчивается первая серия. Мы застаем Габриеля (по профессии писателя) в германском замке Ритесберге, который он получил по наследству. Понимая, что он последний из Shattenjagers, он должен заниматься фамильными делами. Почитывая мюнхенские газеты, которые обвиняют в этих смертях двух волков, сбежавших из зоопарка, он притворяется занятым сбором материалов для новой книги и начинает совать нос в чужие дела. Вскоре Габриель открывает связь между зоопарком и охотничьим клубом. Он вступает в охотничий клуб и узнает о многих таинственных его членах, связанных с убийствами. Между тем, Грейс Накимура, знакомая с Габриелем еще со времени первого GK, прилетает в Германию из Нью-Орлеана без его ведома, чтобы помочь ему. В ходе своих поисков она узнает о некоторых предыдущих покушениях оборотней, расследованных семейством Shattenjagers. Грейс также устанавливает связь между королем Людвигом Баварским II и личностью, известной как "Черный волк". В конце концов, Габриель, Грейс, король Людвиг II и "Черный Волк" – все сталкиваются в один из мрачных дней, и Габриель должен сразиться, чтобы загнать зверя внутрь.

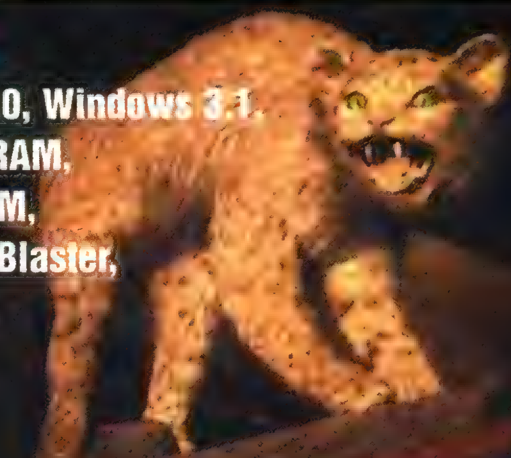
Начиная с интро вы будете очарованы гипер-реалистичной графикой с более чем 80 сценами и 1000 бэкграундами. Как и в "Фантасмагории" здесь нет ни анимации, ни компьютерного генерирования заднего плана, а только студийные видеосъемки с использованием высококачественного компьютерного монтажа.

Вся игра полностью создана с использованием голливудской техники вместе с богатыми реалистичными фотоснимками с изображениями местности Германии. Сцены придуманы известным своими наградами дизайнером Jane Jenser. Оригинальная музыка включает оперу молодого композитора Роберта Холмса.

История состоит из пролога и 6 глав, которые перемежаются вмешательством двух героев, Габриелем Найтом и Грейс.

Это лучшая из драматических историй, рассказанная на компьютере. Но это совсем не игра...

*Антон Кротов*



# Magic the Gathering

MicroProse Software, филиал Spectrum HoloByte, Inc., совместно с частной фирмой Wizards of the Coast (Волшебники с Побережья) выпустили интерактивную сетевую игру, позволяющую играть как с друзьями, так и в одиночку. Она является сжатым вариантом известной карточной игры-фэнтэзи.

В Америке настольная игра Magic быстро завоевала популярность, объем продаж за короткий период подскочил до 500 млн. карт, что неудивительно, поскольку игра подходит и для мужчин, и для женщин. Более того, дуэль можно вести только с одним человеком, но количество участвующих в игре способно разрастаться. Около "круглого стола" люди могут взаимодействовать, торговать и беседовать друг с другом о пустяках, что так привлекательно в настольных играх.

Magic содержит три варианта: Archmage (Архимаг), Heir to the Tower (Наследник башни), и World of Shandalar (Мир Шандалар) плюс нулевой уровень, являющийся пособием по изучению правил.

В Archmage у вас есть неограниченный доступ ко всем картам, которые есть на CD, и вы можете конструировать из них фантастические колоды, комбинируя карты как вам угодно. Создав такую колоду или несколько колод, вы можете либо бросить вызов компьютерному интеллекту, либо соединиться по модему с другом и вызвать его на дуэль.

Второй вариант, Heir to the Tower, представляет собой adventure-игру, где вы играете в одиночку в роли подмастерья волшебника. В этом варианте вы пропутешествуете по многим местам, где будете по очереди сражаться с компьютерными противниками.

Третий вариант, World of Shandalar – это сетевая версия игры.

Как в одиночной игре, так и с участием множества игроков, существует система призов, в которой победители премируются дополнительными картами в зависимости от того, насколько хорошо и часто они играют. Для тех, кто будет выигрывать турниры и поединки по сети, будут установлены специальные награды. Время от времени именитые игроки будут устраивать показательные соревнования и давать подсказки.

Программистам Magic бесспорно удалось выполнить наиболее трудную задачу – заставить карты действовать подобно тому, как они действуют в реальной, "бумажной" игре (например, игра содержит карты, которые ломают правила). SVGA-графика в точности отражает особенности характера каждой карты. Весь арт сделан в 256 цветах, а стили оформления карт варьируются от Ар Нуво до импрессионизма, реализма и так далее. Все эти достоинства, возможно, сделают игру одной из самых покупаемых и привлекательных в графическом отношении.

*Настасья Шуршалова*






# The Dig

LucasArts
CD-ROM

Стивен Спилберг – лучший в мире режиссер. LucasArts – лучший в мире специалист по приключенческим играм. Так что совместный проект с их участием может иметь немалый успех.

Когда речь заходит об игре The Dig, хочется прежде всего спросить, каким образом возник этот удивительный союз Стивена Спилберга и LucasArts. Неужели они сговорились в баре или на автобусной остановке? На самом деле, конечно, это не было случайностью. Первоначально Спилберг хотел снять The Dig в качестве эпизода для известного телешоу Amazing Stories, но расходы грозили оказаться чрезмерными. Тогда Спилберг обратился к LucasArts с предложением создать компьютерную игру на базе этого сюжета. Спилберг лично следил за всем процессом создания игры, давая многочисленные рекомендации по разным вопросам – от внешнего вида места действия до самой атмосферы, создаваемой игрой. Так что LucasArts нельзя упрекнуть в том, что они просто использовали громкое имя знаменитого режиссера ради коммерческого успеха.

Активное участие в создании игры принимала фирма Light & Magic, разрабатывавшая в свое время специальные эффекты для таких фильмов, как Jurassic Park и Star Trek, а ныне участвующая в съемках новой трилогии Star Wars.

Речь идет о трех астронавтах, попавших в огромный, чуждый и безжизненный мир. Это самая продолжительная и наиболее претенциозная из всех выпускаемых игр. И самая трудная – артисты, программисты и даже руководители начинали и бросали работу над ней на протяжении нескольких лет.



Действие в игре The Dig происходит, как водится, на неизвестной планете, затерянной где-то в чужой галактике. А начинается все с того, что экипаж космического корабля Шаттл послан на земную орбиту взорвать неизвестно как оказавшийся там астероид. Корабль, управляемый Бостоном Лоу, отправляется с целью исследовать астероид и предотвратить катастрофу. Также на борту находятся Мэджи Робинс, репортер телевизионных новостей, которого отправила NASA, и Ладжер Вринг, немецкий геолог.

План NASA очень амбициозен: экипаж Шаттла должен выпустить ядерный заряд по астероиду, и тем самым заставить его изменить курс и лечь на стабильную орбиту в Солнечной системе. Ко всеобщему облегчению, они успешно справляются с поставленной задачей, но вернуться на Землю кажется им слишком простым, и команда корабля решает исследовать астероид. Вот тогда-то все и начинается. В ходе анализа грунта астероида астронавты обнаруживают,



что имеют дело с созданием некоей чужой цивилизации. Они случайно замыкают там какой-то контакт, и астероид принимает облик того, чем он в действительности и является – хрустального космического корабля.

Моторы включаются, и астронавты обнаруживают, что они на большой скорости улетают в другую Солнечную систему, где высаживаются на бесплодной планете. Они оказались здесь, по-видимому потому, что астероид был послан за ними, но где же его создатели? Что за странные аппараты обнаруживают астронавты, и как они теперь вернутся домой? Помимо других проблем возрастает напряженность между героями, разворачивается классическая история жадности и вражды.

Судя по некоторым признакам, планета, на которой вы очутились, когда-то была населена цивилизацией, ныне вымершей. В игре есть виды египетских руин, потому что внеземная цивилизация базировалась на камне, и Спилберг желал получить нечто величественное. Все максимально приближено к реальности.

В ходе раскопок вы сталкиваетесь с множеством загадок, причем помимо этого вам предстоит решить главный вопрос: каким образом вернуться домой? В игре более интеллектуальный сюжет, чем раньше. Ее можно воспринимать как некоторую смесь приключений, интеллекта и воображения.

Вам наверняка, как и прежде, понравится выразительный стиль продукции LucasArts. И все же, по нашему мнению, здесь наметился явный отход от привычной мультипликационной графики и безудержной дерзости прежних приключенческих игр. Но, по уровню графики и качеству юмора, новая игра не уступит Full Throttle, кроме того, The Dig превышает по объему Indiana Jones и The Fate of Atlantis, так что, похоже, это будет пока что самая большая приключенческая игра производства LucasArts. Это отличная история, сравнимая с Индианой Джонс...

*Игорь Гадочкин*







# Time Gate

Следующая новинка от Infogrames для любителей сложнейших головоломок – средневековые приключения. Сюжет, конечно же, волшебный и таинственный.

Из тьмы веков, из глубин секретной тюрьмы Галуа, последний из рыцарей-тамплиеров послал крик о помощи. В 1995 году Вильям Тибс, молодой американский студент-юрист, учащийся в Париже, вступил в бой и победил Черного Рыцаря, откликнувшись на зов из Средних Веков. Чтобы спасти Жюльетту, свою невесту, Вильям вынужден был проникнуть через врата времени в 1329 год. Одетый в белую мантию с отличительным Крестом тамплиеров, Вильям столкнулся с ненавистью Вольфрама (Лиса с красной гривой), который состоял в союзе с Силами Тьмы, ожидающими нас в секретных тюрьмах Командора Рыцарей Храма в 1329 году. Вам предстоит изрядно побороться, чтобы разгадать часть тайны происхождения Вильяма.

Семь основателей Ордена тамплиеров вверили молодому юноше священную миссию. Следуя гимну рыцарей Вильям должен расшифровать тайный язык магических драгоценных камней и победить Вольфрама, освободить Сокровища Знания, чтобы он и его невеста смогли вернуться в свое время.

Основной engine – из Alone in the Dark, но в то же время игра отличается более легким контролем плюс детализированные бэкграунды, live motion tracking и морф. Т. е. все персонажи двигаются абсолютно, как живые. Наверное, было бы замечательно, если бы сюжет не был столь линеен, и игру можно было бы проходить снова и снова, оказываясь в разных ветвях и закоулках подземелий.

*Антон Кротов*





**Activision**
**486 DX/33 Mhz**
**Windows 3.1**
**8 Mb RAM, 22 Mb HD,**
**SVGA, мышь**
**CD-ROM**

# Paparazzi

## Tales Of Tinseltown

Кто такой Папарацци? Это фоторепортер, поставляющий материалы для скандальной хроники и тусующийся по ночному городу в поисках грязных сенсаций. Презренное занятие, но именно так вам придется зарабатывать себе на жизнь в этой игре. Представьте себя в роли озлобленного неудачника (именно это слово – "Loser" написано на ваших водительских правах), стремящегося разбогатеть, копаясь в чужом белье.

Действие игры, разворачивающееся на улицах вымышленного американского городка Tinseltown, погружает вас в мир наркотиков, темных аллей и злачных мест. Игра содержит почти что два часа видеоклипов с участием более 60 актеров и превосходным музыкальным сопровождением.

Хотя по замыслу игра должна быть развлекательным интерактивным приключением, временами происходящее на экране скорее напоминает кинокомедию. Программы по телику позволяют иногда расслабиться и отвлечься от основного действия, что весьма кстати, ибо практически все персонажи, с которыми приходится иметь дело, либо психи, либо социально опасные люди.

Очутившись в шкуре Paparazzi вы хлебнете нелегкой жизни. Ведь не так-то просто получить компрометирующие фотоматериалы на местных знаменитостей. В игре у вас есть две недели для того, чтобы преуспеть. Ваш интерфейс, позволяющий ориентироваться в мире Тинзелтауна, именуется Palminator 2000. Это устройство умеет все, что вам требуется: сохраняет информацию о ваших контактах, принимает шесть телевизионных каналов (там очень много ценной информации о местных "шишках"), и, кроме того, снабжено указателем "Кто есть кто в Тинзелтауне" и картой-путеводителем.

При помощи наводок, получаемых по каналам телевидения, а также из сообщений, поступающих на ваш Palminator, вы отправляетесь в путь дабы застать врасплох местных "звезд" в тот момент, когда они занимаются чем-либо неприглядным. Выбрав по карте пункт назначения, вы оказываетесь, что называется, на месте действия. Каждый раз вы можете сделать максимум два фотоснимка, так что важно выбрать самый подходящий момент, а потом скорее уносить ноги (для этого есть специальная кнопка). В случае неудачи вас ждет по меньшей мере больничная койка, а драгоценная добыча, естественно, уплывет.

Если же все прошло удачно, вам остается только решить, какому издателю выгоднее всего продать полученные фотоснимки. Чем выгоднее сделка, тем больше игровых денег на вашем счету, и тем выше ваш рейтинг. Можно стать очень знаменитым (в скандальном плане, естественно), но ведь для вас главное – деньги, разве не так?

В городке насчитывается более 20 знаменитостей, и для полного успеха в игре от вас требуется получить "фотокомпромат" на каждого из них. Их имена (Джусия Роджерс, Лиз Нейлор, Шоун Пендлтон) могут вам кого-то напомнить, а главное, у всех из них есть свои маленькие секреты: будь то тайные интимные встречи или же подпольная торговля оружием с Ираном.

Главный ключ к успеху – точно выбранный момент фотосъемки, то есть, требуется заснять именно то, что будет покупаемо издателем. Стоит чуть-чуть поторопиться или же замешкаться – и за ваши фото гроша ломаного не дадут. По сути дела, вам придется просмотреть каждую сцену, по крайней мере, несколько раз, прежде чем "фотографировать", иначе нужный момент выбрать невозможно. Но, честно говоря, эти видеоклипы сами по себе настолько забавны, что подобная перспектива меня не отпугнула. Замысел игры Paparazzi следует признать довольно оригинальным, при том, что игры подобного плана можно пересчитать по пальцам. Музыка и действие создают атмосферу настоящего азарта, и, при относительно небольших размерах игры, помещающейся на двух CD, вам не удастся соскучиться, хотя сюжетные ходы в целом повторяются.

Антон Полевой

# Dungeon Master 2

**Interplay**

**CD-ROM**

**все саундкарты**

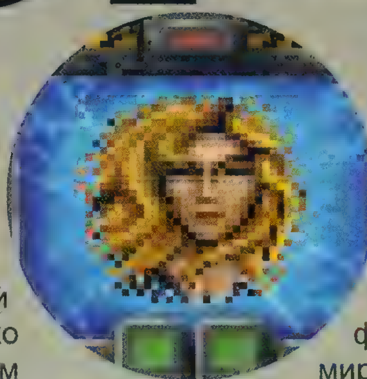
Перед нами – продолжение знаменитой ролевой игры 1987 года. Но не слишком ли запоздалое?

Вернемся мысленно в конец 80–х. Компьютерные ролевые игры еще находились на стадии, предшествовавшей изобретению колеса. В то время царили такие игры, как Dungeon Master, Wizardry и Might&Magic, но с тех пор многое изменилось.




Не вызывает сомнения, что выход первой игры Dungeon Master навсегда изменил облик ролевых игр. Хотя и до того уже имели место попытки создания ролевых компьютерных игр с перспективой "от первого лица" (например, серия Bard's Tale), именно в Dungeon Master был впервые применен интерфейс, основанный на выборе пиктограммы, позволявшей в ходе всей игры осуществлять управление лишь при помощи мыши. Были и другие новшества. Игра стала необычайно популярной (пожалуй, ее успех можно было сравнить лишь с триумфом Elite или Civilization), и была адаптирована ко всем вообразимым компьютерным форматам. Влияние дизайна этой игры можно при желании проследить с тех пор практически во всех ролевых компьютерных играх, вне зависимости от того, используется ли обзор "от первого лица" или нет.

Сегодня, в эпоху игр типа Ultima Underworld и таких прорывов в мир реальных трехмерных приключений как Ravenloft, создатель Dungeon Master, фирма FTL Software, решила–таки сделать продолжение этой классической игры. Беда в том, что прошло слишком много времени, и сегодня персонажи и антураж некогда весьма популярной игры уже совсем устарели. Даже четыре года назад Dungeon Master 2 не вызвал бы энтузиазма, а сегодня это просто



странно.

Наибольшее разочарование вызывает графика. Картины фантастического мира демонстрируются в окне в три четверти экрана, но это еще полбеды – на самом деле и 3D эпохи Wolfenstein–а, и цветовая гамма очень бедная, а движения выполнены в совершенно устарелой манере. Нет ни изменения угла обзора, ни возможности постепенного приближения. Если уже более трех лет тому назад в игре Ultima Underworld был создан правдоподобный плавно движущийся мир, почему, спрашивается, в Dungeon Master 2 нельзя было сделать по крайней мере нечто похожее? Единственные светлые впечатления вызывают погодные эффекты.

Но при этом сюжет игры разработан весьма добротно. Игровые уровни выполнены даже с некоторым вкусом, головоломки увлекательны, и монстры тоже вполне к месту. Вы находитесь в роли молодого солдата по имени Torham Zed, направленного своим дядюшкой по имени Mylius на службу в отдаленный форт. Есть опасения, что вскоре на вашу страну должна напасть какая–то злая нечисть. В самом начале игры выясняется, что процесс, собственно говоря, уже пошел, и вам остается только добраться до персонажа Scullkeeper, починить с его помощью древнюю машину TechMagic и затем отправиться на ней защищать свою родину от врагов. Тут–то и начинаются проблемы. Прежде всего, поражает почти что




идентичное сходство Dungeon Master II с его предшественником Dungeon Master – та же разбивка экрана, и даже некоторые графические образы совершенно не изменились за восемь лет. Если вы думаете, что видоизменилась техника игры, вас ждет разочарование – то есть, вы видите давно знакомую квадратную схему движения – шаг вперед, шаг назад, шаг в сторону, поворот на 90 градусов. Теперь от вас требуется выбрать себе трех компаньонов из 15 предлагаемых кандидатур. Но, увы, отсутствует возможность генерировать новые персонажи по своему усмотрению. Между тем, современный любитель ролевых игр, как правило, стремится создать свою собственную команду. Так что, опять разочарование.

В Dungeon Master II вас не ограничивают, как это было прежде, рамками одного подземелья, напротив, требуется обследовать довольно обширную территорию в поисках четырех частей ключа Skullkeeper. По ходу дела, обследуя разные места и встречая первые попытки противодействия, вы начинаете понимать, что интерфейс не просто напоминает первоначальный вариант – это практически тот же самый интерфейс, с теми же самыми действующими на нервы недостатками. Прежде всего, раздражает морока со всякими мешками, сундуками, колчанами и т. п. Для того, чтобы положить или достать из них какой-либо предмет, нужно сначала вложить предмет в руку персонажа, затем нажать кнопку, приводящую эту руку в действие, после чего появится окно, демонстрирующее содержимое инвентаря, и только тогда уже можно выполнять необходимую операцию. Мало того, что это очень долго и нудно, беда еще в том, что пока на экране открыто предметное окно, вы не можете выполнять никакие другие действия, то есть, не можете сражаться или же произносить заклинания. Например, при пользовании деньгами приходится сначала вкладывать кошелек в руку, открывать его и выкладывать все монеты одну за другой на прилавок. При произнесении заклинания, например, с целью излечения от яда, персонажу требуется держать в руке пустую бутыль – в ней-то и появляется под действием заклинания чудотворный эликсир, который, естественно, нужно сразу же выпить. Система магических заклинаний, хотя и усовершенствована, не слишком отличается от первоначального варианта, все же заслуживает упоминания. Каждое заклинание состоит из нескольких магических формул, первая из которых определяет степень требуемого эффекта. В справочном руководстве даются ключи к некоторым заклинаниям, но полного списка нет, то есть вам самим приходится по ходу игры разучивать необходимые заклинания и придумывать новые методом проб и ошибок.

Каждый из вышеперечисленных недостатков сам по себе, может быть, не так уж серьезен, но, взятые воедино, они производят весьма неприятное впечатление. Ведь игра происходит в реальном времени, и поэтому в бою требуется порой предельная быстрота реакции плюс точный расчет и стратегическое планирование. Бои хоть и непритязательны, все же требуют немалой доли стратегического чутья. Есть и другие недостатки: многие монстры способны отобрать у вас приобретенное с большим трудом оружие и убежать с ним – неплохая задумка, но налицо явный перебор: ведя бой во всеоружии, вы можете заработать от 50 до 100 игровых очков, а с голыми руками – всего от 5 до 10! Так что, вопреки замыслу, вы просто не имеете права дать себя обезоружить.

Быть может, есть на свете такие заядлые любители RPG, которым наплевать на качество графики, мол, главное – это классический подход к ролевой игре. И все же, сегодня большинство игроков предпочтут высокое содержание плюс высокое качество графики, а игра Dungeon Master 2, увы, весьма далека как от того, так и от другого.

Следует все же признать, что, несмотря на все недостатки, играть в Dungeon Master II весьма интересно и увлекательно. Возможно, здесь имеет место чисто психологический эффект, то есть, ностальгические воспоминания о бессонных ночах, проведенных в свое время за первоначальной игрой, и невольных криках радости, когда удавалось наконец завершить очередной уровень. Но даже новичкам эта игра может очень даже понравиться. Привлекает простота замысла – вы знаете, что нужно делать, хотя это вовсе не означает, что успеха добиться легко.

Пожалуй, самая сильная сторона игры – это звук. Фоновая музыка весьма удачно сочетается со зрительными образами, а звуковые эффекты близки к совершенству, создавая неповторимую атмосферу, свойственную только этой игре.

Новинка наверняка должна понравиться любителям первоначального варианта игры, при условии, что они не будут предвкушать чего-либо сверхнового.

Антон Кротов



Adventure Soft/Lucas Arts
386, 4 Mb RAM,
VGA,
мышь,
SoundBlaster

# Simon The Sorcerer 2

Могу с вами поспорить: но вы не найдете плохих игр у Lucas Arts. Все, что они издают, восхитительно. Приключенческий жанр с хорошей графикой – две сильные стороны Lucas Arts. Любая игра – это всегда возобновление приключений, и это продолжение игры, принесшей компании славу, возможно, порадует вас.

Adventure Soft еще не намерена терять своих поклонников. Если вы были огорчены уходом Simon–а, то знайте, что он вернулся благодаря Sordid–у. Сын фермера по имени Runt, который очень увлекся черной магией, добрался до зловещей книги заклятий Сордида. Его отец, застав сына за чтением этой книги, сжег ее, рассыпав тлеющие угли по полу. К счастью, случилось так, что угли упали на магический квадрат, который нарисовал Рант. Это и вернуло Сордида к жизни. Он взял к себе в помощники Ранта и послал волшебный платяной шкаф, который должен был отнести Сордида в мир Симона. Симон же был выброшен обратно в свое родовое фантастическое королевство и, снова попавшись в ловушку, собрался объединить различные полезные вещи, которые он собрал во время путешествия, следуя соображениям логики и интуиции. Итак, месть, приключения и магия!



Хотя игра улучшена, структура головоломок и препятствий не изменена, они по-прежнему изощренные и достаточно утомительные. В продолжении много маленьких подсюжетов в каждой загадке, рассчитанных на то, что игрок потеряет ориентацию на этом извилистом пути. Но это не говорит о том, что Simon the Sorcerer II не играбельна. Напротив, если даже Adventure Soft будут продолжать творить в этом стиле, эти приключения станут еще популярнее. Есть приятные удобные штучки: нажатие F10 вызывает увеличение экрана, что обеспечивает автоматический доступ ко всем местам, в которых бывал раньше. Это несомненно удобнее, чем таскаться туда-сюда по бесконечным экранам.

Кроме того, музыку и звук можно заменить на субтитры – идеальный вариант для тех, кто не дослушивает, да и шутки сомнительного качества, и грубые намеки вызывают разве что раздражение. В игре, однако, есть неподражаемые выходки, в которых нельзя отказать англичанам, но это не значит, что на каждом шагу вы будете смеяться.



Графически игра безукоризнена и красочна. Задний план тщательно проработан. По сравнению с Discworld компании Psygnosis эта игра радует своей лаконичностью. С улучшенной системой контроля, увеличением анимации игра стала больше, лучше, а также гораздо более интересна для "взрослых" мальчиков.

*Иван Кондратьев*





# Battle Beast



Вы, конечно, играли или хотя бы видели Mortal Kombat и Street Fighter, но это... Battle Beast – вот что это такое! Невероятно красивая драка зверюшек–мутантов–киборгов с использованием огнестрельного оружия, хлопушек, ног (то есть лап) и так далее.

Сюжет веселенький: скверный парень выращивает на фабрике из маленьких рыбок, собачек и черепашек жутких мутантов. Особенно ему нравятся лягушки. Нужно просто драться и победить всех, а в конце сразиться с супер–монстром, гипербронированной лягушкой. Но КАК нужно драться!



Просмотрев заставку, вы все поймете. Сначала вашему взору предстанет контрольная панель. На ней можно установить разные параметры драки – время поединка (в том числе, без ограничения), автоматический разворот в сторону противника, звуки, музыку и т. д. Потом вы выбираете бойца и тип драки: человек против человека, человек против компьютера или компьютер против компьютера.

На площадку для боя выскакивают две безобидные зверюшки – какие–нибудь собачка и мышка. Даже эти милые существа могут драться молотками. Нажатием двух кнопок зверюшки превращаются в чудовищных стальных киборгов, напичканных разным оружием. Они сокрушают друг друга кулаками, ногами, головами и даже хвостами. Можно обижать противника и другими способами – разными лазерами, ракетками, огнеметами, водометами, мусорными бачками и т. п. Все это происходит под устрашающий лязг и скрежет запчастей.

Графика выполнена просто прекрасно. Мультяшный background восхищает, а движения бойцов и последствия ударов приятно удивляют. Это вам не Mortal Kombat, где кровь взлетает к потолку, и не Street Fighter, где противник от удара в лучшем случае согнется. Это даже не One Must Fall 2097 и не Rise of the Robots, где роботы нарисованы довольно так себе. Вы где–нибудь видели, чтобы от удара хвостом с шипами у противника из глаз (а, может, это фотонные излучатели?) сыпались искры? А вам никогда не приходилось наблюдать, как побежденный противник рассыпается на колесики и пружинки, и из его спины выскакивает белый флаг?.. А как насчет того, чтобы шутливо запустить противнику в голову мусорный бак? Победитель бьет себя в грудь, оглушающе рычит и превращается в скромную маленькую зверушку. Что дальше, лучше посмотрите сами.

Несколько неудобно управление с клавиатуры, но это компенсируется немалым количеством приемов (около 100 движений). В игре нет каких–либо особенных кнопок для ударов. Есть четыре кнопки движения и две кнопки действия, условно они называются А и В.





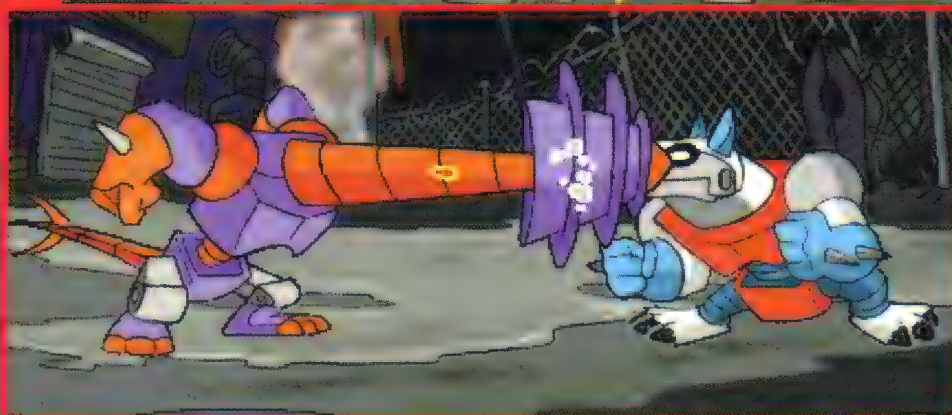
7th Level
486/25 Mhz
8 Mb RAM
Windows 3.1
SoundBlaster
CD-ROM





Для первого игрока кнопка А – это клавиша 1, кнопка В – это клавиша 2. Для второго – соответственно 9 и 0. Удары производятся посредством нажатия комбинаций из этих клавиш. Например, чтобы превратиться из зверюшки в киборга, нужно нажать обе кнопки действия одновременно, а чтобы выстрелить во врага, надо нажать В и "назад". Для первого игрока: прыжок – F, присесть – V, влево – C, вправо – B. Для второго игрока: стрелки управления курсором. Играйте на здоровье!

*Алексей Ковалев*









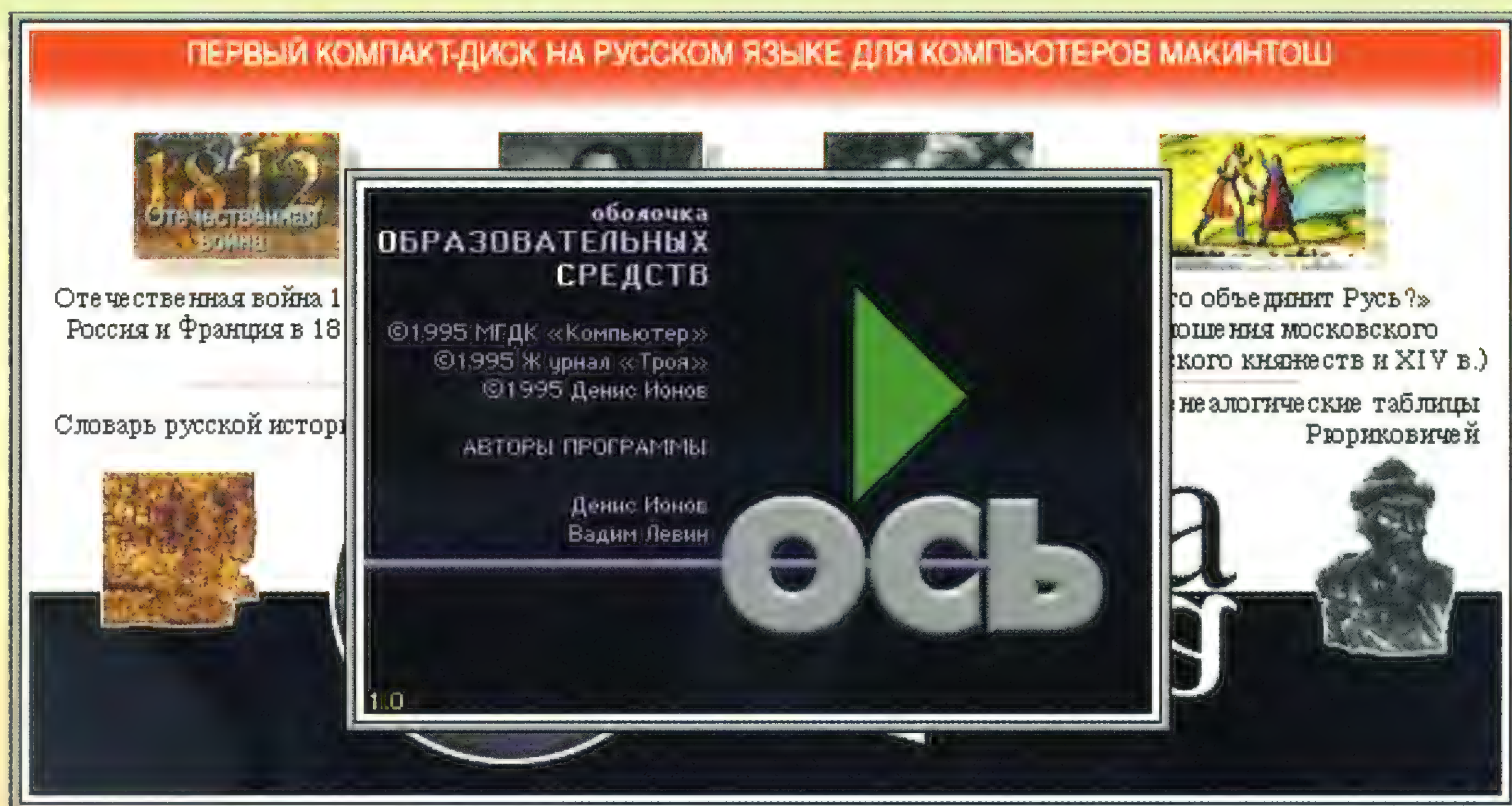

# Троя CD

Первый компакт диск для Макинтоша на русском языке.
Историческая библиотека
Том первый Selecta

Очень приятно, что появляются на русском языке и маковские игрушки, и shareware, и даже энциклопедии! Т. е. энциклопедий пока еще нет, но зато есть талантливые, воодушевленные люди, которые уже сделали историческую библиотеку и создали уникальную оболочку ОСЬ. В отличие от большинства мультимедиа продуктов Троя CD имеет многооконный интерфейс и создана на оригинальной программе, а не на готовом пакете. ОСЬ – это Оболочка Образовательных Систем. Благодаря этой оболочке можно получать перекрестные справки из любой точки любого текста. Кроме удобной навигации и поиска есть еще масса всяких приятных "прибамбасов".

В первом томе исторической библиотеки собрано несколько тем: события войны 1812 года, Русско-Турецкой война 1877–78 гг. за освобождение Болгарии, отношения Москвы и Вильнюса в 14 веке, генеалогические деревья русских князей Рюриковичей и Романовых, также есть словарь русской истории, табели о рангах (петровская и николаевская). Но это не просто набор файлов, а продуманная гипертекстовая система. В библиотеке есть объединяющие все эти темы 3 списка: список персоналий (около 1000 человек), список битв русской истории с 9-ого по 19-ый век (надо сказать, за тысячу лет изрядно повоевали!) и список иллюстраций с архивными справками. Всего около 1200 документов. Среди которых встречаются и уморительные истории типа письма митрополита Киприана, обиженного князем Дмитрием в Москве, который принял батюшку за литовского шпиона да и выгнал без штанов на улицу...

В любом из трех списков вы можете найти ссылку на интересующую вас тему и получить моментальную справку на экране. При-



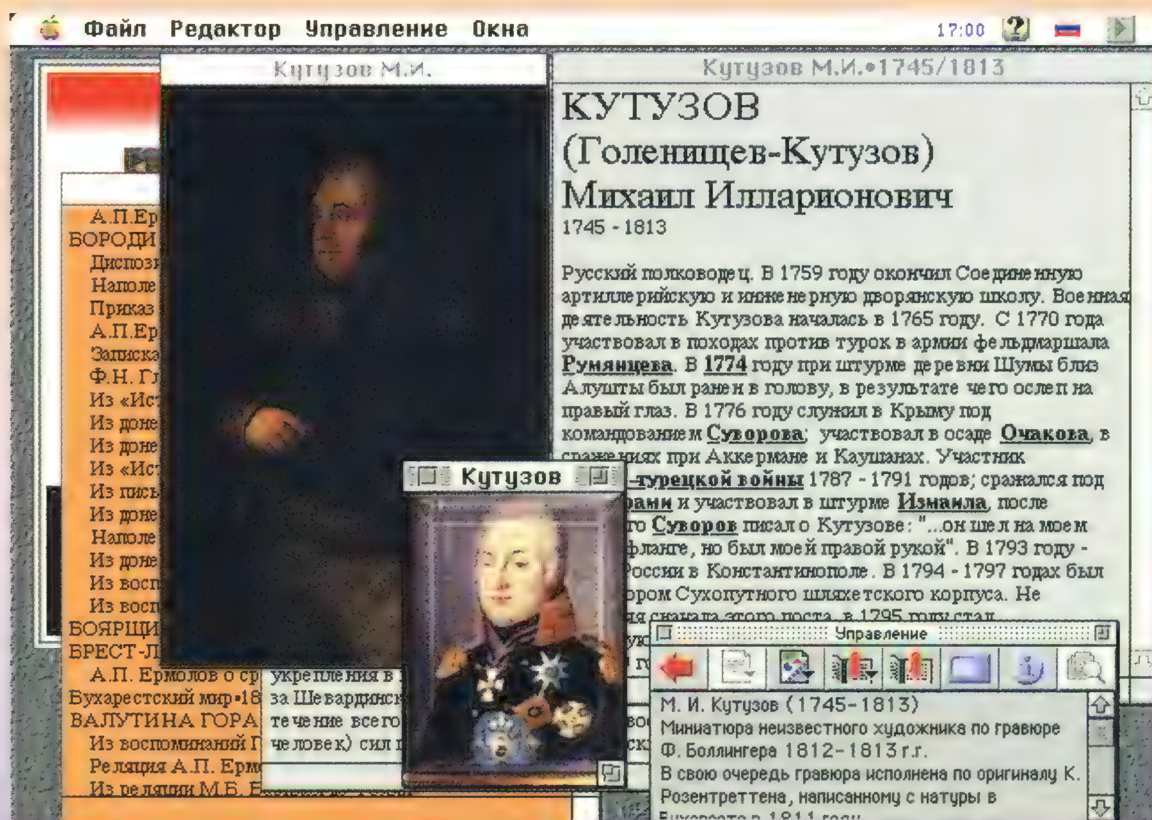

чем вся библиотека "прошита" ссылками и позволяет легко навигировать по темам, читать одновременно несколько окон, иллюстрации автоматически открываются в отдельных окошках, которые также свободно можно перемещать по десктопу. Можно делать закладки, свободно копировать и распечатывать иллюстрации и документы. Есть также плейер, позволяющий прослушивать кусочки гимнов и маршей.

Еще библиотека имеет возможности расширения: благодаря специально созданной авторами оболочке ОСЬ информация каждого следующего CD в этой библиотеке органично встраивается в систему: списки персоналий, битв увеличиваются, сохраняя ссылки на предыдущие тома. В идеале действительно получится энциклопедия, а не библиотека.

Интерфейс вполне интуитивный: в слове SELECTA на основной заставке спрятаны 3 навигационных списка. К 6 иконкам основных тем есть pop-up меню. В каждом меню есть основной материал и дополнения. К примеру, кроме основного материала "Война 1812 года", вы можете выбрать еще два : "Россия и Франция в 1812 году", "Москва 1812 года" или музыкальную иллюстрацию (увертюра Чайковского 1812 г., которая должна исполняться на площадях и не рассчитана на концертное исполнение, т.к. в партитуру включены звон колоколов и выстрелы пушек). При активизации любого окна в окне управления появляется к нему подпись (будь то картинка или документ). Также в окне управления есть кнопки "поиск", "вернуться на экран назад", "дополнительные иллюстрации", "дополнительные документы", "закладки", "полный экран", "копирайт". Окна с основными документами снабжены симпатичными анимированными курсорами: развернутый свиток – курсор скроллирования (позволяющий для пользователя установить оптимальный режим чтения), стрелка направо – простая ссылка, стрелка вниз – выход в меню ссылок. Предусмотрена и возможность для пользователя установить шрифты, которые есть у него в библиотеке. С помощью настроек в меню вы можете установить гарнитуру и кегль, которые вам нравятся.

Следующие диски за "Селектой" выйдут в начале 1996 года: "Монастыри Москвы" и "История старообрядчества". Кроме того, планируется разработка диска "Церкви Москвы". Все дальнейшие выпуски будут с хронологической картой.

*Арина Павлова*



# Dorling Kindersley

Уверена, что, в свое время, у каждого из нас желание стать вундеркиндом несколько тускнело при встрече с длинными рядами библиотечных полок. А бесконечные обращения к несведущим родителям за разъяснением незнакомых слов, помните? А утомительные часы в составлении ссылок к рефератам – горы книг, бесконечная справочная литература – канули вместе с попытками объять необъятное.

Мне кажется, Энциклопедии Науки и Природы компании Dorling Kindersley Multimedia созданы для совмещения приятного и полезного в процессе учебы. Они рассчитаны на самых разных пользователей: для взрослых – чтобы позабавиться, а вот для детей – это весьма нужная вещь. Тем более, что просмотр всех дисков из этой серии напоминает рассматривание букваря с картинками или книги сказок, а не пролистывание скучного учебника. Множество иллюстраций, живых картинок, оригинальный интерфейс настраивают нас на игровое путешествие, только на этот раз не в очередную фантастическую галактику, а в страну Науки и Природы.




В самом начале, когда мы открываем энциклопедию, перед нами возникает... наверное, это можно назвать храмом Знаний. Его стены расступаются, и мы видим 3 ниши – 3 части энциклопедии: Наука, Природа и История. В нашем рассказе мы коснемся лишь первых двух.

Итак, Энциклопедия Науки... Интерфейс представляет собой не скучные кнопки меню со схематичными пиктограммами, а оригинальный аппарат, напоминающий опытные приспособления для выработки электричества, телепортатор Малкольма и машину Незнайки. Его ядро составляют четыре отдела –

математика, физика, химия и науки о природе. Электрические разряды образуют в воздухе 2 вращающихся клубка, неуловимых как атом. Внутри них прячутся сведения о Земле и Вселенной, а также Периодическая таблица Д. И. Менделеева. В ящичках хранятся справочник Who is Who и сектор Quiz Master – проверка ваших знаний, причем, если вы затрудняетесь в ответе, умная книжка сама раскроет нужную страницу. Слева, на колонне, мы увидим календарик A–Z, щелкнув на который, легко вызовем алфавитный список терминов, встречающихся в Энциклопедии.

Вариантов поиска нужных вам сведений множество. По известному слову – открывайте алфавитный список. Щелчок мышью – и Энциклопедия сама находит в своих отделах необходимую статью. Поиск по имени изобретателя можно начать со справочника Who is Who. Если же вы ориентируетесь на определенную тему, обращайтесь к какой–либо из наук. Причем ваш поиск сопровождается не просто привычным раскрытием–закрытием окон: щелчок мышью вызывает переключение всевозможных рычагов, смычку контактов – и "Физика" вспыхивает ярким светом. В центре ниши возникает фигурка человека (в позе совершенного человека Леонардо да Винчи), сотканная из электрических разрядов. Из нее на нас катится многогранник, рассыпающийся на множество сот. Каждая сота – раздел науки (например, "Химия" содержит в себе разделы "Молекулярное строение", "Органическая химия", "Реакции" и т. д.). Статьи на каждую тему компактны, снабжены иллюстрациями, художественными и анимационными. По желанию, мы можем воспринимать информацию либо на слух, либо зрительно. Особенно эффективна система перекрестных ссылок: в ряде статей мы увидим внизу иконки, отсылающие нас к сходным темам. Кроме того, каждая статья имеет внизу рисунок See Also ("См.




еще"). Для выхода из статьи достаточно щелкнуть где–нибудь вне раскрытого листа. Для перехода к другому разделу науки нужно воздействовать на движок у правой колонны. Меню Энциклопедии скрыто за знаком вопроса.

При желании, мы можем заглянуть в левую или правую нишу – в мир Истории или Природы и полюбоваться на интерфейсы двух других Энциклопедий.

Проследуем в другую нишу – в Энциклопедию Природы. Ее структура сходна с предыдущей, система управления точно такая же. Отличны только частности, но как раз они не дают увянуть нашему интересу. В нише Природы мы видим этакую комнату натуралиста в миниатюре: глобус, мелкоскоп, старый шкафчик для гербариев и т. д. Волшебный глобус вертится, мы слышим звуки, вызывающие в воображении образ дышащей Земли с ее отливами и приливами. Двигаясь по шкале под глобусом, можно изучить расположение озер, морей, гор, тропических лесов: на глобусе выделится интересующий вас объект, а голос за кадром расскажет много интересного. Выдвигая ящички шкафа–гербария, мы найдем в них сведения о различных классах животных: амфибиях, насекомых, рептилиях и т. д. Оживают и висящие на стене таблицы: Рыбы и Млекопитающие. На зов вашей мышки откликнется и доисторическая раковина, рассказав об эволюции и истории Земли, и мелкоскоп, содержащий




сведения о микромире. Барометр выдаст все необходимые сведения о климате планеты.

Во многих статьях встроены живые картинки с видеосъемкой представителей животного мира и рассказом об их повадках.

Сектор Quiz Master несколько изменился. Теперь нам предлагается сыграть в игру, рассчитанную на двух игроков, побеждает в которой конечно же самый осведомленный о жизни животного и растительного царств.

Энциклопедия содержит еще две волшебные книги: Green Book и Web Book, рассказывающие, соответственно, о способах существования животного сообщества и различных проблемах окружающей среды.

Единственный существенный недостаток Энциклопедии – слишком явный расчет на совсем юного пользователя. Набор информации достаточно ограничен: например, в справочнике Who is Who мы найдем только имена наиболее известных, хрестоматийных ученых. Ну, и, конечно же, содержание статей передает только самые краткие сведения о предмете. А игра Quiz Master очень скоро станет ненужной, так как число вопросов в ней невелико, через некоторое время вы их будете знать наизусть.

Но для ребенка и для человека, неискушенного в науке, эти энциклопедии просто неоценимый подарок. Кто знает, может быть, путешествие в изумительный мир Науки и Природы вызовет мысль, ставшую названием популярного некогда тележурнала: "Хочу все знать!"

И в довершение – общие сведения об интерактивных Энциклопедиях Dorling Kindersley Multimedia:

Eyewitness Encyclopedia of Nature:

Более 50 видеоэпизодов, 70 анимационных картинок, 700 фото и иллюстраций, 2 часа аудио и более 70 000 слов.

Eyewitness Encyclopedia of Science:

Более 1000 окон, 600 иллюстраций, 80 анимационных картинок и видеоэпизодов, 2 часа аудио, 80 000 слов.

*Наталья Моисеенкова*



ТАКТИКА

# Prisoner of Ice

Игра предоставлена фирмой "[illegible]", тел. [illegible]

**Infogrames\Chaosium**
**486DX 33Mhz**
**8Mb RAM**
**2x CD-ROM drive**
**640x480 SVGA**
**320x200 VGA**
**Sound Blaster, мышь**

"Множество игр–хороших и разных", наверное именно такому девизу следовали программисты фирм Infogrames Multimedia и Chaosium Inc., создавая свое новое, на мой взгляд, совершенно фантастическое творение. Игра "Скованный во льдах"(Prisoner of Ice) воплотила в себя не только великолепно продуманный сюжет, но и наиболее удачный engine от игры Alone in the Dark, так полюбившейся всем поклонникам Альфреда Хичкока и Стивена Кинга. Первые впечатления от игры могут привести вас к мысли о том, что и тема легендарных "Челюскинцев" не оставила равнодушными разработчиков компьютерных игр, но,присмотревшись поближе,вы убедитесь,что ее сюжету впору быть сценарием для какого–нибудь захватывающего фантастического фильма.

Итак,отправляемся в мир непознанного, мистического, загадочного... В августе 1936 года, в Фашистской Германии полным ходом шла мобилизация военных сил, а научные лаборатории ускоряли разработки новых типов вооружения. Но совершенно случайно к германскому командованию попадают таинственные документы, свидетельствующие о том, что на Южном полюсе, под многокилометровым слоем льда, скрыто древнее мистическое оружие, по легенде, закованное в лед богами. Нацисты не приминули воспользоваться этой информацией и основали в Антарктике сверхсекретную базу Шлоссадлер. Все шло прекрасно (с точки зрения немцев, конечно), но в какой–то момент связь с базой прервалась.

Январь 1937 года. Завершая операцию "Полярис", английская подводная лодка H.M.S. VICTORIA взяла на борт два таинственных контейнера и единственного оставшегося в живых на базе норвежского моряка Бьорна Хамсуна. Контейнеры содержались в специальных холодильных камерах, и ничто не предвещало беды, как внезапно немецкий противолодочный крейсер атаковал "Викторию", и взрывом был смертельно ранен штурман Джонс. Но хуже того – в камерах случился пожар, и ящики начали оттаивать...

Итак, вы играете за Райана, молодого офицера британских военно–морских сил, работающего на американские спецслужбы и вступающего в неравную схватку с бесжалостными чудовищами. В начале игры из–за сильного пожара на борту "Виктории" оттаявшее чудовище дало волю щупальцам, и его первой жертвой стал капитан Ллойд. Теперь на ваши плечи ложится ответственность за судьбу всего экипажа, настало время действовать.Первым делом, зайдите в холодильную камеру и, сняв со стены огнетушитель (Extinguisher), погасите бушующее пламя. Затем возвращайтесь в рубку и поговорите с рулевым Дрисколлом. Он даст вам рацию (Walkie-Talkie), и теперь вы можете постоянно держать с ним связь. Также Райан узнает, что Бьорн Хамсун (тот норвежский моряк с базы в Антарктике) находится в спальном отсеке, и за ним присматривает Уэйн, второй штурман. Идите в спальный отсек, возьмите под кроватью спасательный жилет (Life–Jacket) и шиповки для ходьбы по льду (Crampons), затем снимите со стены топор (Hatchet) и возьмите серебряную медаль (St. Cristopher's medal). Поговорите с Уэйном и расскажите ему о смерти капитана и штурмана. Он решит занять свое место на мостике, но перед этим расскажет вам, что Бьорн в бреду поет на каком–то неизвестном наречии, по всей ви–

димости, норвежском. Возвращайтесь вместе с ним в рубку и откройте капитанский шкаф (Drawer), в нем возьмите магнитофон (Tape Recorder), ключ (Key) и кодовую книжку (Code book). Идите обратно к Бьорну и, воздействуя на него медалью, загипнотизируйте его. Теперь его песня похожа на какое–то заклинание и, используя магнитофон, запишите его на пленку. Идите в рубку, там чудовище вышибает дверь, чем смертельно ранит Уэйна, и, испуская ужасающие звуки, подбирается к вам. Но не тут то было – используйте магнитофонную запись, и чудовище в страшных муках отправится в мир иной. Оказывается, такие грозные с виду монстры погибают от каких–то пустяков (например, от всяких там магических заклинаний и волшебных камешков). Потом Дрисколл посоветует вам послать сигнал SOS, используя бортовое радио, но частоту и пароль на радиоволну знал только безвременно почивший капитан. Ну, с паролем никаких проблем: кодовая книжка у вас на руках. Но как быть с частотой? Рулевой советует обратиться к Стэнли, бортовому механику, он был близким другом капитана. К слову, Стэнли является самым комическим персонажем в игре и при каждом обращении к нему кричит: "Мои моторы! Мои моторы!", – после чего отворачивается и с наслаждением принимается за починку очередного коленвала. Спускайтесь в машинное отделение и... "Что это?.." Стэнли лежит, придавленный тяжелой балкой, и взывает к вам о помощи. Подойдите к нему и спросите, как вы можете ему помочь. Он скажет, что нужно воспользоваться электрической лебедкой (Winch). Поставьте переключатель(Switch) на ON и вызовите Дрисколла по рации. Расскажите ему все, и он будет управлять лебедкой из рубки, а вы будете корректировать его действия отсюда. Как только Стэнли освободится, он вскочит и побежит опять к своим моторам. Оглушите его известием о смерти капитана, после чего он немного обалдеет и назовет вам частоту радиоволны (107.4.61). Возвращаясь в рубку, подберите разводной ключ (Adjustable Spanner). Далее Дрисколл сообщит вам, что в торпедном отсеке пробоина, и что он скоро заполнится водой. Подойдите к радио (Radio) и используйте кодовую книжку – наконец–то послан сигнал SOS, и скоро прибудет помощь.




Затем идите в холодильную камеру, откройте ключом замок (Chest) и возьмите ракетницу (Flare pistol). Возвращайтесь в рубку, разводным ключом отвинтите от взорвавшейся двери металлическое колесо (Metal wheel). Но люк в торпедную комнату заклинило, и нет возможности открыть его. Подойдите в рубке к электрическому щитку (Electrical box) и ударьте по нему топором, затем поставьте переключатели в нужной последовательности. Смысл всех переключений состоит в том, чтобы направить энергию по пути, где нет разрывов провода. После этого Дрисколл сообщит вам, что приближается английский корабль, но радоваться еще рано. На такой глубине они не смогут найти вас – нужно выбросить что–нибудь на поверхность для определения места.

Но это еще не все. Зайдя в спальный отсек, вы обнаруживаете исчезновение Бьорна Хамсуна. "Как же так?– спросите вы,– ведь он же под наркозом! Это не порядок!". Идите в торпедный отсек, где уже по колено воды. Используйте металлическое колесо на пробоине (Hole), и вода схлынет. Возьмите сигнальную ракету (Distress flare). Затем откройте крышку торпедного аппарата (Torpedo launcher tube) и сам аппарат (Launching torpedo tube). Сообщите Дрисколлу по рации, что вы заходите в торпедный аппарат номер 26, и чтобы он приготовился выстрелить через 10 секунд. Вашей смелости и находчивости нет границ, и наконец, капитан английского эсминца уловил в бинокль выстрел сигнальной ракеты.

13 января 1937 года. Фалклендские острова. Британская военно–морская база Эдвардс. Подводная лодка "Виктория" с небольшими повреждениями была доставлена в док. Здесь начинается второй этап ваших приключений. Райан знакомится с капитаном Сиэрсом, который исполняет обязанности коменданта базы. Спросите его насчет здоровья Бьорна Хамсуна и сохранности единственного контейнера с немецкой базы. Затем в комнату войдет офицер и сообщит, что мисс Молли прислала секретный кинофильм, имеющий отношение к операции "Полярис". Спросите его, кто такая мисс Молли, и вы узнаете, что это имя английского секретного агента, работающего в Германии. По окончании разговора, капитан попросит вас подождать в кабинете, пока не придет его заместитель Куинси и не выпишет пропуск (Duty roster). Возьмите со стола ваш персональный файл (ID file) и пачку сигарет (Packet of cigarettes), откройте ящик (Drawer) и там вы найдете странный кусок бумаги (Torn paper) с непонятным номером "523". Потом в дверь войдет Куинси и даст вам пропуск, он также сообщит, что из больницы таинственным образом исчез Бьорн Хамсун, и попросит вас найти его. Выходите в коридор и отдайте пропуск охраннику. В это время завоет сирена, и он быстрым шагом уйдет от вас. Возьмите у него на столе тот самый секретный кинофильм (Reel of film) и идите в левую дверь, где располо–

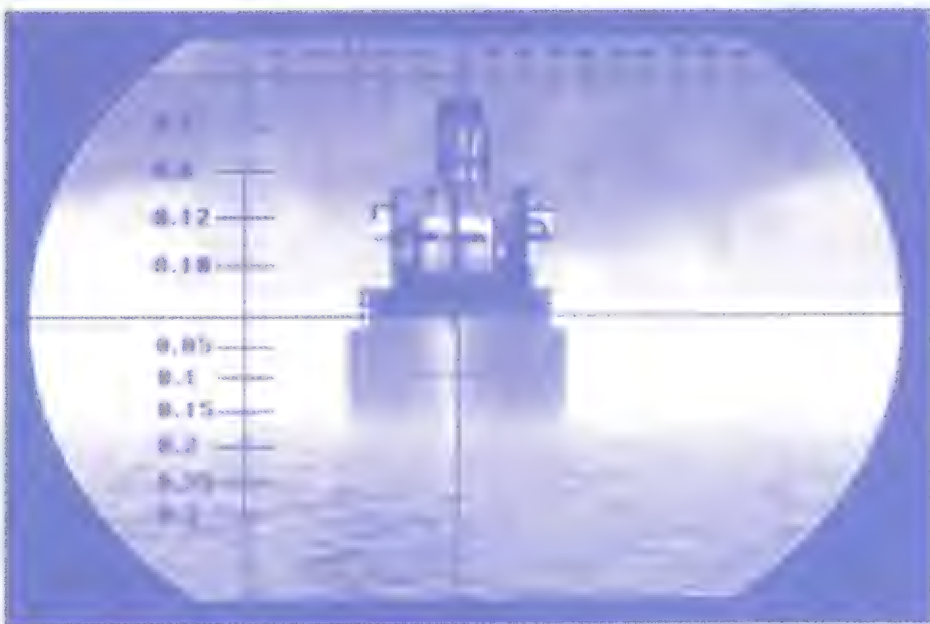
гается радиорубка (Communications room ). Подойдите к кипящему чайнику (Kettle) и прислоните к нему ваш персональный файл, пар поможет отклеить фотографию (Ryan's photo). Возвращайтесь обратно в коридор и, через приемную комнату (Entrance hall), войдите в кинопроекторскую комнату (Briefing room) и поговорите с лейтенантом МакЛагленом. Попросите его показать вам фильм, но он откажется, сославшись на отсутствие сигарет (странная причина, не правда ли?). Дайте ему пачку сигарет и просмотрите фильм, который вам наверняка понравится. Потом посмотрите на книжную полку и возьмите одиноко стоящую книгу голубого цвета. Внутри вы найдете первые три цифры от комбинации шифра 496, вторые три вы уже нашли в ящике стола капитана Сиэрса (помните странный клочок бумаги?). Возвращайтесь в приемную комнату, где вы встретите доктора Тревора, работающего в базовой больнице, и, по всей видимости, очень взволнованного. Он скажет, что обнаружил странную зеленую слизь рядом с кроватью исчезнувшего Бьорна. Также он спросит с некоторой опаской, не вез ли экипаж "Виктории" что-нибудь необычное? Райан будет молчать, как партизан, и не постыдится соврать ради успеха предприятия по избавлению Земли от страшной опасности. Он поверит вам и удалится в свою лабораторию резать несчастных кроликов. Идите в радиорубку и спросите у радиста со странной фамилией Шау, не прислали ли вам какие нибудь сообщения? Оказывается, что в письме, присланном из Вашингтона , ваши друзья предупреждают, что на базе действует секретный шпион нацистов, передающий всю информацию в Германию. Райан решает проверить персональные файлы всех находящихся на базе. Эти файлы находятся под неусыпой охраной в оружейной комнате (Armoury). Затем идите в кабинет капитана Сиэрса и откройте сейф, находящийся за портретом Буденного (и сюда докатилось эхо популярности нашего великого маршала). Комбинацию шифра составляют те шесть цифр, которые вы нашли за время путешествия по базе (496523). Из сейфа возьмите резиновую печать (Rubber stand) и ключ покойного капитана Ллойда (Lloyd's key). Посмотрите на бумаги, лежащие на столе, прикрепите к бланку свою фотографию и поставьте печать. Теперь у вас есть доступ (Pass) во все помещения базы. Закройте сейф и идите к лифту, находящемуся в приемной комнате. Нажмите на кнопку вызова (Button) и спускайтесь в подвал (Basement). Подойдите к охраннику, отдайте ему пропуск и войдите в дверь, ведущую на склад (Boxroom). В шкафу возьмите консервную банку (Tin) и, если вы любитель ужасов, загляните в железный ящик (Trunk). Затем выходите в комнату с охранниками и следуйте в приемную доктора Тревора. Поговорите с мисс Тренд, она доложит о вас, и вы сможете войти. Скажите доктору, что у вас болит живот, он попросит показать ему то, что вы ели (интересно, это каким же образом?). Отдайте ему консервную банку, и, пока он пойдет за лекарством, возьмите со стола вашу медицинскую карту (Assembling manual). После принятия таблетки с просроченным сроком годности идите к двери оружейной комнаты и постучите. Отдайте сержанту Финнлайсону вашу медицинскую карту, и он впустит вас внутрь. Говорить с ним насчет доступа к личным делам бесполезно, он подчиняется только капитану Сиэрсу и его заместителю Куинси. Снимите со стены огнетушитель и возьмите в пепельнице сигарету (Cigarette). Подойдите к мусорной корзине, полной всяческого рода бумаги, и бросьте туда сигарету. Бумага загорится, и нужно быстро спрятаться в так называемый "темный угол" (Dark corner). Если вы останетесь стоять посредине комнаты, то вас арестуют как шпиона и отдадут под трибунал. Сержант заметит огонь, хватится огнетушителя, но вы его уже прикарманили и можете радоваться своему успеху. Сержант, не заметив вас, позовет своего помошника, и они вместе побегут поднимать пожарную тревогу. Вы тем временем погасите огонь огнетушителем и заходите в комнату, где хранятся личные дела (File room). Откройте ящик и... о ужас! – все личные дела похищены, кто-то добрался до них раньше Райана. Немного порывшись в своей памяти (внутренней), Райан вспоминает, что он видел заместителя Куинси, заходящим в приемную доктора. Но постойте, несколько файлов осталось, и среди них есть личное дело некого Паркера... Возвращайтесь в оружейную комнату, где вас встретит капитан Сиэрс. Идите в его кабинет и расскажите обо всем, случившемся на борту "Виктории". Он не поверит, что чудовище гибнет от какого-то там заклинания, и предложит вернуться на "Викторию" за разгадкой этой тайны.



Вы опять на корабле...На борту "Виктории" возьмите кабель (Cable) и привяжите его вместо поручней к железным штырям (Bar). Идите на нос лодки, откройте ремонтный ящик (Floor chest) и возьмите железные объекты (Metal objects), представляющие собой конструктор "Юный слесарь". Соедините их вместе – и получится морской ключ (Marine key). Примените его на двери мостика и спускайтесь в рубку. Идите в спальный отсек и возьмите в шкафу (Wardrobe) записки Бьорна Хамсуна (Notepapers). Возвращайтесь на мостик, где Райан опять встретится лицом к лицу с чудовищем. Быстро вставляйте ключ капитана Ллойда в механизм самоуничтожения, выбирайтесь на палубу и бегите на берег. Взрыв, – и еще одним чудовищем на Земле стало меньше.

И опять возвращайтесь в приемную комнату, где охранники сообщат вам, что капитан Сиэрс пропал, радист убит, а "Виктория" взорвалась (Райан пытается понять, на ком же лежит ответственность за взрыв?). Тут вбегает доктор Тревор и просит вас скорее бежать в его лабораторию. Там он рассказывает вам, что в пробе крови взятой у Бьорна Хамсуна нет человеческих клеток... Доктор дает вам маленькую книгу, с которой не расставался Бьорн. И из нее Райан узнает, что "Скованный во льдах" не может пересечь знак пятиконечной

звезды, нарисованный кровью, а уничтожить его можно только при помощи священного камня Мнар. Вбегает мисс Тренд, и в истерике показывает на дверь в палату. Райан сразу же входит туда (какая неосмотрительность!) и видит, что чудовище растерзало заместителя Куинси и приближается к нему. Последние слова храброго заместителя были о том, что камень находиться в кабинете капитана Сиэрса за большой картой (Map). По-военному, совершенно спокойно и хладнокровно, Райан рисует на полу пятиконечную звезду и устремляется в кабинет Сиэрса. Проходя мимо докторского стола, возьмите медицинский стилет (Needle). В кабинете на большой карте Райан замечает маленькое красное пятнышко, которое не замечал прежде. Ткните стилетом в него – и откроется потайное место за картой (Hiding place). Там возьмите камень (Mnar stone) и досье Сиэрса (Sears' dossier). Возвращайтесь в палату и направьте камень на чудовище, сопроводив его гибель словами: "Наслаждайся своим местом в аду!". Затем возьмите личные дела Куинси и идите к доктору Тревору. Он сообщит, что друзья Райана расшифровали досье Сиэрса и установили его связь с нацистами. Итак, Сиэрс оказался шпионом и проведет всю оставшуюся жизнь за решеткой.



Из Вашингтона пришло сообщение, что установлена личность профессора Джона Паркера, близкого друга Бьорна Хамсуна, принимавшего личное участие в операции "Полярис". В его библиотеке содержится книга под кодовым номером OTR 2832, из которой можно узнать, как остановить "Скованных во льдах" и избавить от них Землю навсегда. Нужно найти профессора Паркера или его книгу.

Буэнос Айрес. 16 января 1937 года. Центральная городская библиотека. Перед тем, как войти внутрь, Райан замечает двух подозрительных музыкантов у входа. Заходите внутрь и поговорите с администратором, он доложит о вас управляющему, и Райан сможет пройти в его кабинет. Один из музыкантов с пистолетом наизготовку следует за вами. У двери Райан знакомится с Дайаной, дочерью профессора Паркера, и от нее вы узнаете о таинственном исчезновении ее отца. Управляющий библиотекой рассказывает вам долгую историю о "Скованных во льдах", и тут в дело вмешивается агент нацистов Харланд. Он требует отдать ему солнечный диск (Solar disc), обладание которым, по легенде, может принести господство над мощнейшим оружием: "душами людей". Администратор заметил, что в кабинет зашел посетитель, и пошел проверить, все ли в порядке... Застигнутый фашист безжалостно убивает его, однако это помогло спастись остальным.

Но что это? В странном сиянии появляется незнакомец, поразительно, как две капли воды похожий на Райана, поднимает странное оружие, – и от нациста остается только воспоминание. А незнакомец исчезает также таинственно, как и появился. Через некоторое время управляющий дает вам страницу из книги OTR 2832 (Page from a book) с предостережением о том, что это самое мощное оружие. Тем временем приехала полиция и старается выяснить, где молодой человек с девушкой. А вы пока сидите в тайнике и ждете ухода полиции.

Райан и Дайана отправляются на поиски профессора Паркера и случайно узнают, что он спрятал тот самый диск где-то в библиотеке. Идите в стеклянную дверь (Glazed door), за которой вам откроется огромное хранилище книг. Подберите стопку книг (pile of books), среди которых бессмертные творения Гете, Софокла и Шекспира ("Two beer or not two beer... Shakesbeer!", помните?). Также возьмите палку слепого (Blind man's stick), стоящую у стены. Чтобы забраться наверх, вам предстоит преодолеть небольшую сложность: найти книгу-ключ (A book), открывающую проход на следующий ярус. Она находится справа от большой кучи книг, на третьей полке, ограниченной двумя параллельными стеллажами. Проходите, а скорее, пролезайте в секретный ход (Passage) и на втором ярусе вставьте палку слепого вместо недостающей ступени в лестнице. Залезайте на третий ярус, медленно водя мышью по полкам, найдите пустые места для книг (Empty spaces). Посмотрите на них поближе и вставьте свои книги слева направо вот в такой последовательности: Софокл, Шекспир, Гете. Возникнет лестница, по которой вы сможете зайти на четвертый ярус. Поставьте переключатель на OFF и идите направо. Таким образом, вы добрались до террасы (Terrace), но она оказалась заперта. Поверните самую правую статую, и в центральной из них откроется секретная ниша (Hiding box). В ней возьмите ключ, откройте дверь и выходите на крышу. Любуясь великолепными скульптурами (нашли время развлекаться!), Райан замечает в руке у дискобола (Discobolus) странный предмет, не похожий на спортивный диск. Райан решает рассмотреть его поближе и безрезультатно старается забраться наверх. Идите сначала к статуе Венеры (Venus), забравшись на нее, перепрыгните на скульптуру Юпитера (Jupiter), а уж оттуда до диска рукой подать, но внезапно появляются немцы и забирают вас вместе с Дайаной на ту самую таинственную базу Шлоссадлер...

Райан оказывается в камере рядом с другими пленниками нацистов. Что же теперь делать? Первым делом возьмите со стола железную посуду (Spoon, Mess tin, Tumbler) и, стараясь не попасться на глазу охранникам, проковыряйте ложкой в стене дыру. Профессор Паркер, оказавшийся в камере расскажет вам о последнем пришествии на землю древнего воина и повелителя "Скованных во льдах" – Наракамоса. После этого пленников уведут в неизвестном направлении, и вам нужно во что бы то ни

стало выбираться отсюда. К вам в камеру, зайдет начальник базы Дитрих и предложит подписать кое-какие документы, пространно намекнув на то, что если вы выполните это приказание, вас расстреляют, если нет, то это приведет к такому же результату. Дитрих даст вам бумагу (Sheet of paper), ручку (Pen) и 10 минут на все-про-все. Первым делом, возьмите лист бумаги и затолкайте его в раковину (Wash basin), она наполнится, и начнется маленький потоп. Возьмите стул (Stool) и спокойно ждите охранника. Как только он войдет, ударьте его стулом и оттащите в угол камеры. Возьмите у него ключи (Key cells) и закройте дверь, затем подвиньте стол на середину камеры и поставьте на него стул. Залезайте на это сооружение, отвинтите ручкой винты от вентиляционного люка (Ventilation grill). Залезайте в него и ползите вперед, где Райан случайно услышит, что Дитрих готовит новый эксперимент.

Вы оказываетесь в каком-то подземелье, где происходят странные вещи: лед спокойно соседствует с раскаленной вулканической лавой... Подойдите к сталагмитам (Stalagmite) и поверните один из них. Каменная плита отодвинется и из-под нее возьмите два драгоценных камня – Рубин (Rubin) и Аметист (Amethyst). Затем идите через мост и там вы увидите каменное изваяние чудовища. Вам нужно вставить камни в его глаза, и откроется проход в телепортатор (Altar). Заходите туда, и вы окажитесь в храме, полном замороженных чудовищ. Идите вперед и в вагонетке (Mine cart) возьмите железный ломик (Miner's bar). Не пытайтесь катить вагонетку к двери: одно из ее колес вмерзло в лед. Идите к вулканической лаве и ударьте камень (Stone) ломиком. Камень выпадет, и лава (Lava) стечет на пол. Накалите на ней ломик и отморозьте им колесо вагонетки. Затем быстро толкните ее и бегите к открывающейся двери. Жар от лавы растопил одно чудовище и, если вы не успеете, то настанет всемирная катастрофа и так далее. За дверью суньте ломик в вентилятор, он остановится, и вы сможете пройти.



Тем временем сумасшедший Дитрих призвал к себе воина Наракамоса и одно из чудовищ, каким он вправе считать и себя. Он проводит эксперимент по перемещению во времени, а пленники выступают в роли подопытных кроликов. Вылезайте из вентилятора и быстро воспользуйтесь страницей из книги. Райан произнесет заклинание, и чудовище останавливается. Затем Райан заходит в окно времени (Sun Gate) и оказывается на этой же базе, только в 2037 году.

Он должен подойти к компьютерному терминалу и включить его. На экране появится Говард Паркер, сын профессора Паркера, и расскажет вам историю конца человечества... Его отец, Джон Паркер, был также пленен фашистами и заточен в подземелья базы Шлоссадлер. Все время он посвятил созданию оружия, способного уничтожить "Скованных во льдах", и ему это удалось. Он назвал свое изобретение "Нитрозащитный замораживатель" (Frost Neutro Defence, F.N.D.), кодовое имя "Морозко". Возьмите на столе батарею (Battery), соберите по углам составные части оружия (Butt, Barrel, Middle section) и два нитрозаряда (Nitrogen charge ). Найдите на полу часть железной пластины (Half a steel plate) и сверьте со своей. Затем подойдите к сканеру (Scanner) и вставьте в разъем (Slit) батарею. Нажмите кнопку, и на экране появятся чертежи "Морозко".По очереди вставляйте составные части в экран, и теперь вы обладаете верным оружием против "Скованных во льдах". Идите в правую часть комнаты и выстрелите в большой камень (Lump of stone), загораживающий шкаф. Камень рассыпется на мелкие кусочки, и вы получите доступ к содержимому шкафа (Cupboard). В нем возьмите уже знакомый вам камень Мнар и копию солнечного диска (Copy of the solar disc). Затем становитесь рядом с окном времени и используйте на себе копию диска.

Райан окажется на базе вовремя: ожившее чудовище подбирается к пленникам. Используйте страницу из книги, и чудовище остановится уже навсегда. Поговорите с Дайаной и остальными, затем они возвратятся во времени на базу Эдвардс, а вам еще предстоит защитить себя в прошлом.

Райан переносится во времени в тот момент, когда он и Дайана были в кабинете управляющего библиотекой (помните?). Харальд пытается отобрать солнечный диск, но тут появляется Райан "будущий", нужно быстро навести оружие на нациста, и история будет сохранена в неприкосновенности.

Затем Райан оказывается в Иллсмуте, в храме воина Наракамоса. Нужно спешить, Дитрих вместе с Наракамосом пытаются вернуть на землю повелителя тьмы Ктулу. Потяните за стальное кольцо в стене (Pull-ring), и из пола выдвинется небольшая колонна (Stele), посмотрев на которую Райан понимает, что ему предстоит разрешить еще одну досадную головоломку. Трудность ее заключается в том, чтобы расположить изображения чудовищ параллельно изображениям их сред обитания. Ответ прост: расположите изображения чудовищ в верхнем ряду, а среды обитания в нижнем. Ну, среду обитания "скованных", я надеюсь, вы определите самостоятельно, Ниарлототеп (Nyarlotothep) – огонь, Дагон (Dagon) – вода, Ктулу (Cthulhu) – воздух. На колонне появится странная книга, посмотрите на нее и поставьте на пустое место (Hollow), камень Мнар. Книга засветится, и у Райана в руках возникнет священный двуручный меч (Sacrificial two handed sword), а на стене появятся изображения, а скорее, голограммы двух фигур. Первая из них – это Наракамос, он скажет вам, что приход Ктулу на Землю неизбежен, что человечеству все равно конец и так далее. Вторая фигура – это некий Болескин, который расскажет, как вам можно покончить с этим бедламом на Земле навсегда. Подойдите к колонне и возьмите Некрономикон (Necronomicon), священную книгу мертвых.

Идите в открытую дверь, там вы обнаружите подземную реку и лодку (Rowing boat). Садитесь в нее и плывите вперед, там вы встретите старого знакомого, капитана Сиэрса, которого послал Дитрих, чтобы убить вас. Не пытайтесь драться с ним на мечах: все–таки опыта у капитана больше. Прежде чем вступать в драку, нужно успеть поговорить с ним и сказать необходимые фразы, именно в приведенном ниже порядке, потому что одно неверное слово – и, как говорится:"Сиэрса – меч, голова Райана – с плеч".

1. Howard Parker
2. John T. Parker
3. Great Old Ones

Затем Сиэрс будет пытаться убить вас, но нужно быстро перерубить веревку (Rope),поддерживающую люстру, и капитан, вопреки пословице, сойдет с корабля первым.

Райан попадает в комнату, окруженную бушующим огнем. На стене вы видите три маски, каждая из которых несет в себе опасность. Пройти в левый туннель невозможно, нужно стараться пройти в правый. Смерть Райану грозит, только если вы разобьете левую или центральную маску. Из левой потечет кровь, и это так красиво, что, пожалуй, стоит сохраниться и попробовать. Из центральной вырвется огонь. Из разбитой правой маски посыпется песок, который погасит огонь. Далее идите направо, и там вы увидите огромную голову какого–то чудовища (Enormous head), чтобы пройти дальше и вступить в последний бой с силами тьмы, нужно на каменном полу наступить на камень–ключ (Flagstone), и в голове откроется проход. Заходите в него, и вы окажетесь на поляне, где между камнями Дитрих и Наракамос ждут пришествия Ктулу. Подходите к ним и будьте наготове, они будут воздействовать на вас заклинаниями, а вы должны отбить мечом вызываемые энергетические импульсы. Если вы прозеваете, щупальца увлекут вас в очень "увлекательную" поездку к центру Земли. После третьего или четвертого раза им это надоест. Дитрих сдастся сразу и обратится к Ктулу с просьбой посмотреть на его новую душу, а таковой он считает железную маску, надетую на лицо. Бросьте Некрономикон прямо перед ним и можете считать себя спасителем Земли. Возмущенный Ктулу отправит Дитриха в глубокую древность, примерно в период древнего Египта. Наракамоса постигнет ваша участь – одинокое путешествие к центру Земли. Камни также скроются в земле, а Райан снова отправится блуждать по просторам времени. Можно сделать вывод, что Ктулу вовсе не хотел захватывать Землю и оказался вполне хорошим парнем. Райану необходимо отправиться в прошлое, но, в таком случае, все узнают эту историю, едва не приведшую к гибели человечества, или же в будущее, где Райану вроде бы и делать нечего, но его тайна уйдет вместе с ним. Выбор остается за вами. Вроде бы и все, но разработчики игры решают ненавязчиво намекнуть на продолжение истории. Где–то в древнем Египте существовало очень воинственное племя, постоянно воевавшее с другими народами, и вот однажды там появился человек с огненно рыжими волосами и провозгласил себя богом богов. В руках он держал каменный диск,а на лице у него была железная маска... "Prisoner of Ice 2", звучит заманчиво, не так ли?

*Евгений Луньков*



# Berserkers

Berserckers – это масштабная стратегическая игра для Мака, первая из подобного рода игр, созданная независимым разработчиком из Киева.

В игре есть все: и симуляция фантастической жизни галактического сообщества, и политическая борьба, и управление экономикой отдельных планет и целых звездных систем, и командование боевым и торговым звездным флотом, военные баталии в стиле star wars и многое другое.

Основная же цель игры – месть Генри (главного героя – герцога) Черным дьяволам, кораблям-убийцам, свергнувшим его отца – четвертого правителя из клана Торна. Действие разворачивается в 2500 году.

Итак, исходные данные нашей воображаемой Вселенной:

Галактическая звездная карта непостоянна и меняется от игры к игре. Данный галактический сектор включает в себя 20 звездных систем, состоящих из 7 планет (максимум) каждая. Звезды делятся на 5 спектральных классов и определяют тип цивилизации на планетах, вращающихся вокруг данной звезды. Планеты делятся на 5 уровней в зависимости от технического развития. Слабо развитая планета имеет первый уровень, высокоразвитая – пятый.

На межзвездной политической арене действуют до 140 империй. Каждая империя имеет 2 департамента: внутренней и внешней политики. Внешняя политика направлена на завоевание и полное господство прежде всего в родной звездной системе. Звездная система, контролируемая одной империей, представляет собой твердый орешек для любых врагов.

Неудачное ведение торговых операций или управление планетой может привести к политической и экономической нестабильности и даже к гражданской войне. В случае максимальных усилий, планета может быть захвачена. Играющий становится либо диктатором, либо избранным президентом, а планета входит в



состав его империи. Каждая планета, в зависимости от уровня технического развития, может производить только определенную группу из 6 видов товаров, всего их 30 видов. Цена на товар зависит от степени нехватки его на складах планеты. Таким образом, планета, производящая 6 видов одних товаров, постоянно нуждается в 24-х остальных видах и ведет торговлю.

В игре Berserckers также представлено 7 видов космических кораблей:

Cargo 25 – легкий грузовой корабль. Самый безопасный, в том смысле, что на него мало кто покусится.

Cargo 50 – средний грузовой корабль – наиболее распространен.

Cargo 100 – большой грузовой корабль, наиболее подходящий тип для флагманского корабля пользователя, которому больше по душе торговый бизнес, чем боевые действия и простое пиратство. Нужно помнить, что он является лакомым кусочком для многих космических пиратов.

Cruiser – военный крейсер.

Battleship – мощный быстроходный военный корабль. Наиболее эффективное оружие для борьбы с берсеркерами.

Bersercker – корабль-убийца, созданный давным-давно, еще в эпоху великих звездных войн могущественной цивилизацией. Оснащенная мощным аннигилятором пространства, эта огромная ржавая глыба практически неуязвима для оружия современных цивилизаций.

Kamikaze – автоматический катер, выпускаемый только в битве, и приносящий немалый урон противнику, даже Bersercker-у.

Ну, как же разобраться в этой мешанине из неземных цивилизаций, звездных кораблей и пр.?

Нужно помнить – чтобы выжить и достичь цели, вы должны включиться в бесконечный цикл торговых операций с другими империями. И неважно, находитесь ли вы с этой империей в состоянии войны или нет, торговля идет своим чередом. Можно продать только тот товар, в котором планета нуждается и сама не производит. Деньги, вырученные от продажи, попадают в местный банк на ваш временный счет в кредитках. В случае, если планета принадлежит вашей империи, вы можете свободно разгружать и загружать трюмы своих торговых и военных кораблей. Купить товар, как и продать, можно только порциями по 8 единиц, исключая корабли и тот товар, который можно установить в качестве оборудования корабля.



Затем начинаются боевые действия. В начале игры каждая из планет имеет один корабль типа Cargo 25. Путем торговых операций и боевых действий вы меняете их численность. Игрок волен в выборе курса и цели следования своих кораблей. Бои выполнены в 3D, но идут в маленьком окне. Ваши корабли могут захватывать и уничтожать корабли противника. Цель военных действий – узнать координаты основной базы Черных дьяволов. Каждый раз, когда очередной Bersercker уничтожен, вы получаете кое-какую обрывочную информацию. Как правило, она не несет особого смысла. Но иной раз вы получаете одну из координат (X, Y, Z) планеты Bersercker-ов. Как только все 3 координаты найдены, флот игрока может нанести сокрушающий удар



по основной базе Черных дьяволов и попытаться узнать, что же все-таки случилось во времена свержения клана Торно, а также изменить ход событий, жестоко сломавших судьбу главного героя.

Игра Berserckers – это только первая серия из целого ряда игр, задуманных разработчиком. В стадии завершения находится русифицированная и CD-версии этой игры, а также 2 PC версии. В планах – создание второй, более расширенной и масштабной CD-версии.

Однако реализовать издание этой игры в одиночку не представляется возможным. Поэтому разработчик ищет партнеров по производству и реализации программных продуктов, а также просто единомышленников.

*Сергей Кузнецов*



# Marathon 2

Марафон 2 – это правда! Да, этот год порадовал наконец тихих маковских любителей игр. Сначала для Мака вышла легендарная Dark Forces от LucasArts, в следующем месяце – восхитительный Doom 2. Какие же новые мега–игры ожидаются в ближайшем будущем для маковских любителей action? А что вы скажете о Marathon 2: Durandal?

Bungie официально утверждает, что пара десятков программистов и художников продолжают "вылизывать" бета–версию этой классической 3D стрелялки для Мака. И притом это будет абсолютно новый уровень 3D технологии. Пока же вы можете насладиться новыми уровнями для первой игры, которые изданы под названием Marathon 20/10. В то время, как эти add–on разочаруют множество фанатов этой игры, продолжение напротив представляет собой нечто новенькое.

Durandal – не просто собрание новых уровней, игра будет иметь много разных усовершенствований по сравнению с оригиналом. Среди новшеств: высоко детализированная полноэкранная 16–битная графика, совершенно новые пейзажи, ожидаются впечатляющие световые эффекты и звуковое сопровождение: даже журчание воды и шорох ветра!

Действие разворачивается не только на станции, но также и на поверхности других планет, и под водой с новым оружием – гарпунной пушкой. Даже враги теперь посерьезней вооружены, а не будут, как раньше, бегать с воплями, размахивая копьями.

Как говорят бета–тестеры, этот горячий марафонский бег и инопланетяне не позволят вам расслабиться. Вряд ли у вас будет время переброситься парой шуток и пострелять в потолок. Также усовершенствована возможность играть по сети командой, можно будет следовать сквозь всю игру вместе, а не быть ограниченными небольшими сетевыми аренами. Еще подготовлены специальные сетевые опции, такие, как Capture The Flag. Т. е. вы должны будете опередить других сетевых игроков и первым достичь определенного места. Демо этой игры уже можно найти на большинстве Mac games sites на WWW. Вероятно, появится к Рождеству.

*Иван Митурич*



# Некоторые из Ваших серьезных конкурентов уже используют Power Macintosh.

# Приятных сновидений.




Они используют мощный RISC-процессор. Они работают с программами Макинтоша, DOS и Windows.*

Они больше успевают. Возможно, они больше зарабатывают. Подумайте об этом. Позвоните 978-8001 или 978-6110. Спросите телефон Вашего дилера Apple. Не теряйте время.




**Power Macintosh уже в Москве. Чего же Вы ждете?**

**Используя программное обеспечение SoftWindows™ фирмы Insignia Solutions Inc*

*Apple Computer, C.I.S. Москва 103055, 2-й Вышеславцев Пер., д. 17 Тел. 978-8001/6110, факс 978-1391. Сделано на компьютере Apple Power Macintosh.*

# КОДЫ

## Battle Isle II

коды уровней:

1 - AMFORGE
2 - JORGWAI
3 - GEGIDOG
4 - WABODAE
5 - BUFASWE
6 - GENAUWA
7 - OLARIBU
8 - FITOTGE
9 - DAFATWA
10 - WABINDO
11 - GEEUSAT
12 - KAIMAWA
13 - SIETIBU
14 - GEDEROM
15 - ULUARGE
16 - ABUNOWA
17 - LANADGE
18 - WAFEFAL
19 - BUSALUG
20 - SEKEFZU

## Comanche

COMANCHE1B54D409 Infinite Hellfire Missiles
COMANCHE29A00A03 Number of remaining targets

## System Shock

+SSHOCK2832BA0A Infinite Darts(item 2)
+SSHOCK2832BF00 Infinite Sparq
+SSHOCK28317406 Infinite Medi Kits
+SSHOCK282EF4FF Infinite Energy
+SSHOCK282EE4FF Infinite Health

## Little Big Adventure

+LBA165DCE03 Infinite Keys
+LBA165DCC63 Lost of Money
+LBA172FC12 Infinite Healths
+LBA165DD202 Infinite Clovers

## FX Fighter

F: Вперед
B: Назад
U: Вверх
D: Вниз
P: Удар рукой
K: Удар ногой
X,Y: Нажмите X, отпустите и нажмите Y
X+Y: Нажмите X и Y одновременно
BD: Диагонально вниз и назад
BU: Диагонально вверх и назад
FD: Диагонально вниз и вперед
FU: Диагонально вверх и вперед

Движения доступные всем участникам

B+F: Защитный блок
BU: Прыжок назад (Выполнять быстро)
U+F: Добивание лежащего соперника
BD+K: Удар голенью
U+K: Удар противника после нокдауна
BD+K: Поднат (Выполнять нагнувшись)
D+K: Подсечка
FD+K: Удар в пах
F,F: Катиться вперед после нокдауна
FU+K: Удар в прыжке
B,B: Катиться назад после нокдауна
F+P: Силовой удар
P+FD: Катиться в сторону
FU+P: Удар на взлете

Индивидуальные приемы бойцов

SHEBA
F,F+K: Удар прямой рукой и бросок (Выполнять близко к сопернику)
F,D+K: Суперудар ногой и опрокидывание (Выполнять близко к сопернику)
F,B+P: Опрокидывание (Выполнять близко к сопернику)
F+K: Удар в лицо (Выполнять нагнувшись)

KIKO
F,F+P: Двойной удар коленом (Выполнять близко к сопернику)
B,F+P: Бросание сюрикена
B,F+K: Двойной удар в прыжке
K,K: Тройной удар ногой
F+K: Серпообразный удар

SIREN
U+P: Телекинетический лифт (Выполнять близко к сопернику)
F+P,B+K: Суперудар ногой с разворота
P,F+P,P: Тройной удар рукой
FD+P: Суперудар рукой (Выполнять нагнувшись)

VENAM
F,BD+P: Удар плечом (Выполнять близко к сопернику)
B,F+P: Плевок ядом
F,B+P,P,P: Удар в кручении

JAKE
F,F,F+P: Захват головы, удары в лицо (Выполнять близко к сопернику)
FU,FD+P: Быстрое опрокидывание (Выполнять близко к сопернику)
B,F+P: Апперкот
F,F+P: Удар головой

MAGNON
B+K: Медвежий захват (Выполнять близко к сопернику)
FD+P: Захват и добивание лежащего оппонента (Выполнять близко к сопернику)
B,F+K: Огненное дыхание
F,F+K: Сотрясение земли
B,F+P: Яростный удар рукой

ASHRAF
F,D,F+P: Телекинетический толчок
F,B+K: Удар прямой рукой
F,B,D+K: Удар в подкате
B,F,F,F+P,D+K: Суперудар ногой в кувырке

# netsurf

Наше путешествие продолжается. Мы не будем больше идти пешком, пора двигаться быстрее. Скорость. Сеть. Internet. Это скорость света. Это еще быстрее. Это "Формула-1" следующего века, сверхсовременный гоночный болид в пространстве виртуальных вселенных.

Итак. Вы читаете газеты? Слушаете радио? Тогда вы уже знаете, что такое "Россия-Он-Лайн". За две недели рекламной кампании вся Москва получила довольно неплохое представление о сети Internet, миллионы людей в России узнали, зачем Сеть нужна каждому. Отлично. И мы с вами займемся самым интересным: NET SURFING. Я не уверен, что могу точно перевести этот термин... Это виртуальный серфинг, катание по штормовым волнам киберпространства, гонки на "Феррари" по стеклянно-ровной поверхности информационного автобана, гиперпространственное путешествие на своем собственном звездолете.

Но вернемся к нашему скучному рассказу. Осталось рассказать о двух важных мирах Сети. Первый – всемирная система телеконференций USENET, известная еще как "новости сети". USENET существует уже много лет, ежемесячный поток передаваемой информации (технический термин – трафик) составляет несколько гигабайт. Это очень похоже на эхо-конференции мира BBS и FidoNet, только все происходит намного быстрее, и круг пользователей в десятки раз шире. Вы задаете вопрос в Москве, а ответ может прийти из Австралии или Южной Африки. Здесь всегда можно найти собеседников, имеющих сходный круг интересов. Искусство, ремесла, ядерная физика, спорт, кулинария, музыка, литература, секс, бизнес, компьютеры, новости, социология, развлечения, религия, наркотики, инопланетные пришельцы, культура. Назовите любую тему. Вы найдете ее в телеконференциях USENET.

А теперь мы подходим к нашей основной съемочной площадке. К самому большому на сегодняшний день измерению Сети. Еще год назад о нем почти не говорили. Взрыв интереса к Сети произошел, прежде всего, под влиянием начала всеобщего использования этой технологии. Сеть стала доступна любому человеку именно благодаря простоте и удобству нового мира. World Wide Web. WWW. Всемирная паутина. Новое интерактивное средство массовой информации. Больше, чем газеты и журналы. Больше, чем телевидение. Включающее в себя все технологии доступа к информации. Не просто текст, а гипертекст. Интерактивный текст, где есть графика, звук, даже видео. Общение в реальном времени, поиск информации во всем мире, газеты и журналы, графика, видео, звук, реклама, места в гостиницах, бронирование билетов, новые фильмы и компьютерные игры, новости крупнейших информационных агентств. Все уже есть во "всемирной паутине". Новости CNN можно смотреть не только по телевизору... Time можно читать в Сети, и это намного удобнее. Весь Голливуд уже представляет новые фильмы в Сети.

Что требуется для того, чтобы воспользоваться всем этим? Доступ к сети Internet и программа для просмотра документов, размещенных где-то в сети. В Москве доступ к Сети предоставляют несколько фирм. Правильные названия для такого доступа, привычные в других странах – SLIP (Serial Line Internet Protocol) или PPP (Point-to-Point Protocol). Компания Демос предоставляет полный доступ к Сети по обычным телефонным линиям. Это называется Dialup-IP. Телефоны Демоса – (095) 233-0512, 231-2129. Компания Совам Телепорт (тел. (095) 258-4161) также предоставляет сервис, называемый "Россия-Он-Лайн". Сервис включает полный доступ к Сети, но стоит дороже, чем в компании Демос. Есть еще несколько фирм-провайдеров поменьше, но их цены или качество услуг довольно проблематичны. Во-вторых, программа для просмотра WWW. Единственная программа, которую можно рекомендовать без каких-либо оговорок, на-

зывается Netscape. Ее некоммерческую версию можно получить из сети Internet. Если подключаться к Сети через "Россию-Он-Лайн", то Netscape входит в комплект программного обеспечения, предоставляемого клиенту на дискетах.

Немного технических подробностей. Язык описания документов "всемирной паутины" называется HTML (Hypertext Markup Language, язык для разметки гипертекста). Протокол передачи данных называется HTTP (Hypertext Transport Protocol, протокол для транспортировки гипертекста). Все запросы используют универсальную систему обращений, называемую URL (Uniform Resource Locator, единый указатель на ресурсы). Запросы формируются таким образом: http://www.demos.su. Эта строчка означает, что запрос обращен к WWW серверу компании Демос, находящейся на территории бывшего СССР (домен.su), а передаваться будет гипертекст. Есть еще несколько других типов URL, например, ftp://ftp.demos.su. Netscape позволяет как просматривать гипертекст "всемирной паутины", так и получать файлы из сети по стандартному протоколу передачи файлов (ftp), читать конференции USENET, получать и смотреть графические изображения, слушать звуковые файлы. Самое главное, что Netscape можно настроить и на другие типы данных. Например, для просмотра видеороликов нужно установить одну из подходящих программ (MS Video for Windows, Quick Time, какой-нибудь проигрыватель для MPEG файлов). Затем нужно указать в установках Netscape, что он должен делать (какой проигрыватель вызывать), если встретится файл того или иного типа. Сложно?! Нисколько. Не сложнее установки и настройки любой современной компьютерной игры, и явно не сложнее настройки файла с расширениями во всенародно любимом Norton Commander'e.

А теперь еще быстрее! Что нас ждет завтра? Сетевая виртуальная реальность. Где ее можно увидеть? http://www.worlds.net. Там вы найдете две системы: Worlds Chat и Alpha World. Обе программы работают в среде MS Windows, нужно и SLIP/PPP соединение с сетью. Worlds Chat - это IRC, но в графической форме. Сначала нужно выбрать себе тело из имеющихся в галерее, а затем мы переносимся на космическую станцию, где встречаем других людей. Мы можем побродить по станции, осмотреть достопримечательности, поболтать с другими... Alpha World - другая модель. Это VRML сегодня и немедленно. Это новый мир, постепенно заселяемый виртуальными колонистами со всей Земли. Здесь можно бродить, летать, общаться с местными жителями. Здесь можно строить! Когда мы впервые попали сюда, и еще ничего не знали, мы просто бродили и рассматривали окружающий нас новый город. Потом мы встретили местного жителя, он сказал, что собирается строить башню до неба. Не знаем, что у него вышло, город растет так быстро, что нам не удалось увидеть его во второй раз. Если вы попадете в Alpha World (а попасть туда очень стоит, этот мир совершенно захватывает) и найдете там башню до неба, передавайте ее строителю привет из России.

Дмитрий Алтухов

А чтобы вам было не очень скучно, несколько полезных мест в Сети.

Как что-то найти, примерно представляя себе тему поиска? Воспользуйтесь каталогом сети "Yahoo!" (http://yahoo.com)

А как что-то найти по ключевому слову? Для этого есть WebCrawler (http://webcrawler.com). Паучок-серфер поможет найти все, что нужно.

И еще несколько адресов.

Ваше любимое музыкальное телевидение (http://www.mtv.com), SEGA (http://www.segaoa.com), Time/Warner, где есть и Time, и Warner Bros. (http://www.pathfinder.com).



# Как написать компьютерную игру

ПРОДОЛЖЕНИЕ. Начало см. №4

"Как предсказать погоду на завтра с вероятностью выше 50 процентов в незнакомой для вас местности?", – с таким вопросом когда-то обратился преподаватель на семинаре по теории случайных процессов ко мне и моим сокурсникам по МФТИ.

Готового ответа на эту шутку никто из нас не знал. В ход пошли самые заумные рассуждения, пока, наконец, мы не узнали простую житейскую мудрость: для того, чтобы дать самый точный прогноз погоды на завтра – необходимо просто взглянуть на небо.

В своей предметной деятельности все мы прогнозируем события ближайшего будущего, основываясь на текущих событиях и событиях недавнего прошлого. Это полезное правило помогает успешно вести финансовые дела, рассчитывать срок реализации проекта и т. д. Но есть область деятельности, где тривиальное применение этого правила скорее принесет вред.

Допустим, вы вместе с друзьями горите желанием создать суперигру. Воодушевленные невероятным успехом у публики трехмерных стрелялок, вы намерены использовать эту технологию для собственной игры. Разумно предполагая, что успех достигается где-то на стыке жанров, вы решаете скрестить стрелялку с приключениями и исследуете существующие аналоги на рынке. Ну, например, в качестве прототипа вы выбрали Dark Forces. Через несколько дней у вас уже набросаны план игры и сценарий, готовы эскизы ужасающих монстров, подобран коллектив, программисты разработали концептуальную схему отображения трехмерного мира, знакомый композитор даже подобрал интригующие ритмы для введения в игру, а построенный сетевой график свидетельствует о том, что игра будет готова максимум через шесть месяцев.

Через два месяца выясняется, что запланированные 3 месяца на разработку трехмерного инструментария плавно перетекают в полгода, поскольку программисты при проектировании не учли какие-то артефакты.

Через полгода после старта, когда инструментарий готов, выясняется, что трехмерные киборги еле шевелятся на Pentium 60, а на экране то и дело появляются стены, которые, ну, уж, ни при каких обстоятельствах, не должны быть видны. Оказывается, что примененные сортировка вершин и "алгоритм художника" не позволяют достичь поставленной цели, и нужно вводить z-буфер.

Почти через год, когда игра на две трети закончена, члены команды разработчиков решают посмотреть, а что же, собственно, происходит в мире. И с ужасом обнаруживают, что Dark Forces – дела давно минувших дней, а на "компьютерной улице" уже другие кумиры, и в моде уже полная трехмерность, а не двух-с-половинная. И ваша игра не только не войдет в Top 10, но и, скорее всего, вовсе пройдет незамеченной для среднестатического игрока, а для авторов будет убыточной.

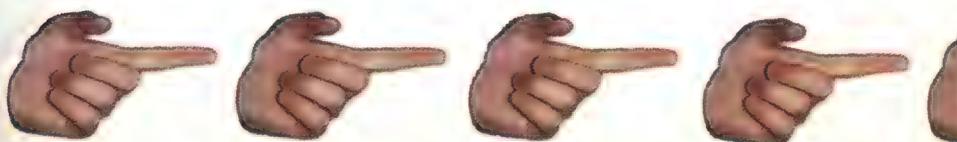
Причина неудачи кроется в том, что, во-первых, при разработке проекта компьютерной игры в качестве отправной точки берется существующая ситуация на компьютерном рынке, а не та, которая сложится через год-полтора, к моменту выхода готовой игры, а, во-вторых, не учтена первая половина общеизвестного правила Вестгеймера: чтобы определить, сколько времени потребует работа, оцените время ее выполнения и умножьте на 2.

Возвращаясь к шутке о погоде, можно сказать, что нельзя разрабатывать игру, которая должна определять "погоду" на завтрашнем компьютерном игровом рынке, основываясь на текущих наблюдениях и оценках.

Появление более совершенных компьютеров делает возможным применение большего количества интеллекта в игре и лучшей графики, приводит к появлению новых игр с принципиально новыми возможностями в заданном жанре или даже нового жанра (интерактивные фильмы).

Итак, настал черед рассмотреть самый творческий и самый сложный этап в создании игры: написание кода и подготовку графического материала.

Как и в предыдущей статье, вы являетесь воображаемым собеседником и задаете вопросы, а ваш покорный слуга на них отвечает. Если же вам показалось, что вы задали не все вопросы или получили не те ответы, то к вашим услугам как обычный адрес редакции, так и ее электронный собрат. Однако имейте в виду, что на многие вопросы просто может не существовать сколько-нибудь однозначный ответ.







Процесс создания игры

Вопрос. Где должна работать игровая команда – в офисе или по домам?

Ответ. Оптимальное решение: в офисе, который находится рядом с домом, в котором можно работать в любое время суток, и чтобы каждый участник имел возможность уединиться в отдельной комнате .

Согласитесь, трудно себе представить эффективную творческую работу по проектированию нового класса на C++ или разработке кинематики движения монстра в 3D Studio в тесной и шумной комнате.

К сожалению, по причинам материального свойства вряд ли многие программисты смогут получить по отдельной комнате в офисе время (говорят, что и в Microsoft программист должен проработать несколько лет прежде, чем заслужит привилегию стучать по клавишам в одиночестве).

Поэтому неудивительно, что многие программисты и художники предпочитают надомную работу, где легче создать сравнительно комфортные условия для творческой и напряженной работы. Но при этом необходимым условием является наличие модема и адреса электронной почты. Игровая индустрия знает немало случаев выполнения успешных проектов, когда ее авторы находились в разных странах и даже на разных континентах, общаясь друг с другом исключительно по модему.

В. Есть ли какие–то особенные секреты разработки пользующейся успехом игры?

О. Один из главных "секретов" заключается в слаженной работе коллектива на протяжении всего цикла разработки. В рамках утвержденной концепции и сценария игры остается еще так много свободы, что каждый член коллектива разработчиков может привнести свою лепту. Высокую эффективность по доводке и доработке игры дают регулярно организуемые обсуждения и "мозговые штурмы". Если количество разработчиков велико, полезно "штурмовать" небольшими группами по 5–7 человек .

В. Всякую ли игру, запущенную в производство, разработчики игр доводят до конца?

О. Точная статистика такого рода неизвестна, так как производители игр предпочитают не распространяться о собственных промахах. Рискну утверждать, что около трети проектов игр прекращают свое существование, не дойдя до прилавка магазина, став в лучшем случае эпизодом в каком–нибудь будущем проекте. Объясняется это длинными сроками разработки и высоким уровнем конкуренции.

*Небольшие самодеятельные команды часто разрабатывают игры, которые затем распространяются через сеть Internet как условно бесплатные (shareware). Такие игры обычно создаются разработчиками на инициативной основе (free–lance). Пока нет признаков того, что таких игровых команд становится меньше*

Если в процессе разработки новой игры обнаруживается, что уже выпущена на рынок технологически равная или более сильная игра данного жанра, задавшая новый стандарт де-факто, то проект имеет смысл продолжать, если он содержит ряд неоспоримых преимуществ в других сферах, таких как графика, звук, сетевые возможности, использование средств виртуальной реальности и т. д. В противном случае проект необходимо немедленно закрывать, так как он будет заведомо убыточным.

В. Какие существуют формы оплаты труда разработчиков?

О. Наверное, вариаций вознаграждения за труд существует столько, сколько и самих игровых фирм. Но базовых форм всего несколько.

Небольшие самодеятельные команды часто разрабатывают игры, которые затем распространяются через сеть Internet как условно бесплатные (shareware). Такие игры обычно создаются разработчиками на инициативной основе (free–lance). Пока нет признаков того, что таких игровых команд становится меньше. Скорее наоборот, в связи с появлением доступных и мощных инструментальных средств для разработки игр с одной стороны, и с экспансией самой сети Internet с другой стороны.

В профессиональных компаниях, производящих игры, повременная или сдельная оплата труда обычно применяется для участников, которые эпизодически заняты в производстве игры или работа которых в меньшей степени является творческой.

Основные разработчики, кроме зарплаты, как правило, получают гонорар (royalty), зависящий от продаж игры.

В. Сколько времени обычно тратится на разработку компьютерной игры и какие существуют способы его сокращения?

О. Серьезный, большой проект нередко длится один–два года. Две основные причины , определяющие срок: очень большой объем графической работы и сложность программирования.

Все фирмы, производящие игры, изыскивают способы сокращения этапа разработки игр, что равносильно снижению затрат и увеличению прибыльности проекта.

Существует несколько испытанных способов сокращения издержек при разработке графики и анимации. Поскольку в современных играх сплошь и рядом используется SVGA–графика, то существенного увеличения производительности можно добиться за счет возврата к рисованию фоновых картинок традиционным способом, то есть на бумаге с последующей оцифровкой высококачественным цветным сканером.

Другой способ заключается в конструировании с помощью подходящего редактора трехмерной окружающей обстановки и трехмерных объектов. В самой игре можно использовать либо заранее просчитанные анимационные последовательности трехмерного мира (как в игре Cyberia), либо отдельные фазы объектов и спрайтов из набора предварительно рассчитанных со всех возможных точек зрения.

Третий, наиболее радикальный способ состоит в использовании киносъемки с участием реальных актеров. Такой подход позволяет сжать цикл производства игры до трех–четырех месяцев.

Создание кода игры всегда было участком работы, чреватым самыми непредсказуемыми задержками. Но и здесь замаячил свет надежды. Во–первых, стремительно набирающая популярность платформа Windows 95 сводит практически до нуля проблему обеспечения совместимости игры со всеми существующими звуковыми и видеокартами. В отличие от ДОС о совместимости теперь заботится операционная система. Во–вторых, лидерами компьютерной индустрии, в том числе компаниями Intel и Microsoft, недавно выпущены или готовятся к выпуску мощные средства разработки игр для платформы Windows, которые включают трехмерный инструментарий, быструю графику с возможностью непосредственного доступа к видеопамяти, а также средства для воспроизведения многоканального "объемного" звука и оцифрованного видео, общения нескольких игроков в сети и даже унифицированный интерфейс для работы с разными входными устройствами (клавиатура, мышь, джойстик и др.).

В. Правда ли, что в случае возникновения повальной моды на игры в стиле "интерактивный фильм" многие программисты, занятые в игровой индустрии, останутся без работы?

О. Разработка "проектора интерактивного фильма" действительно требует значительно меньших затрат программистского труда. Но публика быстро устанет от примитивных игр этого жанра, в которых свобода играющего ограничена передвижением по вершинами древовидного графа в в промежутках между просмотром длинных клипов.

Интерактивные фильмы быстро прогрессируют и уже на примере игры The Daedalus Encounter видно, что программисты совсем без работы не останутся.

С другой стороны, игровая индустрия, бесспорно, изменяет свои требования к идеальному программисту. Кажется, еще недавно "рыцарем мыши и клавиатуры" в игровой команде был программист, в совершенстве знающий ассемблер. Без его усилий игра представляла собой просто набор слайдов. Сегодня судьба этих программистов складывается по–разному. Те из них, кто не смог изменить ассемблеру, успешно пишут виртуальные драйверы VxD для Windows, а те, для которых дух игровой команды был важнее, давно мыслят в "объектно–ориентированном пространстве" C++.

Сейчас снова в игровых коллективах ощущается недостаток специалистов, но уже с опытом работы в Windows 95 и сетях. И перед программистом поставлена дилемма – в очередной раз переучиваться или искать другую работу.

Александр Округ,
директор по развитию фирмы "Никита"
e–mail: alex@newtech.nikita.msk.su



2x speed

3x speed

4x speed

6x speed

# CD-ROM

Если можно говорить о чем-либо с уверенностью применительно к будущему году, так это о том, что без дисковода CD-ROM вам просто не обойтись. Это устройство становится столь же необходимым, как в свое время обыкновенный флоппи-дисковод. Сегодня цены на дисководы CD-ROM падают быстрее, чем кирпичи, сброшенные с крыши небоскреба: дисковод с удвоенной скоростью запросто можно приобрести всего за 78-100 долларов, и даже цены на устройства с утроенной и учетверенной скоростями уже опустились до отметки 175-200 долларов. Да и самые новые модели шестискоростных драйвов, стоящие сейчас под 300 долларов, к Новому году подешевеют, вероятно, до 250. Так что только сумасшедший может не решиться приобрести дисковод CD-ROM именно сейчас.

Однако, проблема действительно существует. Как это нередко случается, рынок дисководов CD-ROM сегодня просто переполнен. Год назад аналогичная картина наблюдалась со звуковыми платами, и теперь та же история: когда вы, наконец, решились приобрести дисковод CD-ROM, сделать выбор весьма непросто. Дабы не блуждать в потемках, рекомендуем ознакомиться с лучшими, на наш взгляд, моделями. Главное - знать, что именно вам нужно, и в качестве примера, мы предлагаем вашему вниманию несколько моделей, что называется, на любой вкус.

Прежде всего, вам необходимо решить вопрос о скорости устройства. Дисководы с одной скоростью - это уже вчерашний день, советуем избегать их несмотря на умопомрачительно низкие цены. Наибольшей популярностью сегодня пользуются дисководы с удвоенной скоростью, и на то есть немало оснований: они достаточно быстры практически для всех доступных программ на CD-ROM, они недороги и весьма надежны. Так что, если вам всего-то и нужно, чтобы эта штука, во-первых, работала, а во-вторых, была совместима абсолютно со всем, можете остановить свой выбор на дисководе с удвоенной скоростью.

Дисководы CD-ROM с утроенной скоростью также весьма неплохи, но по цене они практически не отличаются от более мощных изделий с учетверенной скоростью, поэтому имеет смысл сразу ориентироваться на большее. Дисководы с учетверенной скоростью пока что сравнительно дороги, но вы сможете оценить их преимущества даже играя в Wing Commander III - видео считывается гораздо быстрее и надо в два раза меньше ждать, когда загрузится интро следующего уровня.

Другой вопрос - это выбор типа интерфейса дисковода. Дисковод CD-ROM для подключения к компьютеру может иметь один из трех типов интерфейсов: SCSI, свой собственный или же IDE. Дисковод с интерфейсом SCSI - прекрасный выбор в том случае, если на вашей системе уже есть интерфейс SCSI (а он у вас, безусловно, есть, если имеется накопитель на жестком диске с интерфейсом SCSI). Дисководы CD-ROM с интерфейсом SCSI, как правило, немного дороже, чем два другие типа, зато они обладают несколько большей производительностью.

Наиболее распространены модели дисководов CD-ROM с собственным интерфейсом. Для подключения такого дисковода к вашей системе потребуется либо 16-ти разрядная интерфейсная плата (обычно она продается в комплекте с дисководом), либо же подключенная звуковая плата (большинство звуковых плат имеют встроенные интерфейсы CD-ROM - загляните в описание вашей звуковой платы, дабы убедиться в том, что у вас есть этот интерфейс). Дисководы с собственным интерфейсом очень надежны и обходятся дешевле, чем дисководы с интерфейсом SCSI, но, увы, они работают медленнее.

Наконец, IDE-совместимые дисководы CD-ROM подключаются к вашей системе через интерфейс IDE, подобно обыкновенному накопителю на жестком диске. Это удобно, но возникают некоторые проблемы с совместимостью, кроме того, вам будет трудно при желании подключить еще и второй дисковод с жестким диском. Дисководы CD-ROM с интерфейсом IDE расхваливали в прессе из-за простоты установки. Мы бы не стали присоединяться к этому хвалебному хору – дисководы указанного типа не работают с некоторыми IDE контроллерами и некоторыми машинами BIOS, кроме того, они ограничивают расширительные возможности вашего жесткого диска.

Если уж вы решили приобрести дисковод CD-ROM с IDE интерфейсом, советуем заранее узнать, будут ли проблемы совместимости. В любом случае, какой бы интерфейс вы ни выбрали, советуем приобретать дисководы с максимально большей скоростью (насколько позволяют ваши финансовые возможности) – тогда вам не придется обновлять оборудование через год, а скупой, как известно, платит дважды.

## ORCHID CDS-3110

Дисковод CD-ROM Orchid чем-то напоминает автомобиль ленд-ровер: не слишком быстрый, зато работает с исключительным постоянством. У него весьма прочный корпус, Orchid обеспечивает среднее время доступа 350 мс, что несколько разочаровывает, а скорость передачи данных всего 300 Кбайт/с, что едва ли радует. И, тем не менее, в работе Orchid создает впечатление такого же быстродействия, как и других дисководов с удвоенной скоростью, за исключением, разве что, тех, которые подключаются при помощи платы SCSI с VL-шиной.

Рекомендовать приобрести дисковод Orchid CDS – все равно, что рекомендовать другу застраховать свою жизнь. Едва ли через пару лет этот дисковод будет соответствовать новейшему программному обеспечению, зато можно быть уверенным в том, что он будет исправно работать и через три года, а это не так уж мало, особенно по сравнению с некоторыми более дешевыми моделями, наводняющими рынок.

## PANASONIC 563

Последняя модель дисковода из 56-й серии производства компании Panasonic демонстрирует полную совместимость со стандартами CD-i и Video CD, а это весьма немаловажно в том случае, если вы являетесь счастливым обладателем платы RealMagic и желаете смотреть фильмы на экране ПК. Как и прежние дисководы компании Panasonic, эта модель крепко сработана и работает не слишком медленно.

При скорости передачи данных 300 Кбайт/с среднее время доступа составляет целых 320 мс. Это означает, что для работы с сегодняшними программами на CD-ROM ресурсы вполне достаточны, но придет время, когда вам потребуется дисковод с учетверенной скоростью.

Вообще, неплохая покупка, и никаких проблем совместимости. Panasonic 563 – не шедевр, но свою работу выполняет очень хорошо, так что купить можно.

## NEC MULTISPIN 3XI

Этот дисковод вызывает больше всего споров и разноречивых оценок. Одним он очень нравится, а других раздражает. А причина одна и та же – скорость. Дело в том, что, коль скоро речь идет о дисководе с утроенной скоростью, многие думают, что этого недостаточно, ожидая большей разницы между характеристиками этой модели и характеристиками дисководов с удвоенной скоростью. Другие пользователи принимают вещи такими, какие они есть, и полагают, что разница в цене вполне оправдана.

Итак, что же на самом деле умеет дисковод 3Xi? При среднем времени доступа 195 мс скорость передачи данных составляет 450 Кбайт/с, то есть, на бумаге это выглядит более впечатляюще, чем в действительности. Однако, дисковод снабжен встроенным буфером размером 256 Кбайт, что весьма удобно и вполне оправдывает цену.

Модель 3Xi снабжена, кроме того, специальными кнопками на передней панели, которые позволяют проигрывать аудио CD без всякой предварительной загрузки программы (это очень удобно, если вы любите слушать музыку за работой). Вообще, рекомендуется в качестве неплохого дисковода с утроенной скоростью, но, как говорится, "звезд с неба не хватает".

## TOSHIBA KT3401 BA/K

По прошествии двух лет с момента выпуска Toshiba KT3401 остается одним из самых быстрых дисководов с удвоенной скоростью, успешно конкурируя при реальном тестировании с NEC 3Xi, что же касается других моделей с удвоенной скоростью, то они просто остаются "за бортом".

Проблема заключается в цене – это изделие стоит дороже, чем 3Xi, между тем, как на подходе ожидаются когорты дешевых дисководов с учетверенной скоростью. Время поиска весьма впечатляет – всего 195 мс, что вполне соответствует характеристикам большинства дисководов с утроенной и даже с учетверенной скоростями, однако данные передаются со средней скоростью всего 330 Кбайт/с – очень много для дисковода с удвоенной скоростью, но, увы, совсем другое впечатление складывается при сравнении с цифрой 600 Кбайт/с – именно таких высот уже достигли дисководы с учетверенной скоростью.

Дисковод Toshiba – надежная вещь и вряд ли вызовет какие-либо проблемы. Пожалуй, эту модель ожидает более светлое будущее, по сравнению с большинством дисководов с удвоенной скоростью. Так что, купите и наслаждайтесь, пока не поздно, а потом ругайте себя сколько душе угодно за то, что не хватило терпения и воли для покупки дисковода с учетверенной скоростью.

К сожалению, привычное правило "чем дороже, тем лучше" в выборе CD драйвов не работает, поэтому советуем не гнаться за дорогими 6-скоростными моделями, а подумать, что вам реально необходимо, прежде чем раскошеливаться на ту или иную модель.

*Михаил Щедров*

# Voice Mouse

## и голосовые интерфейсы




Клубом голосовых технологий совместно с Interactive Products разработана первая программа, позволяющая давать голосовые команды и получать ответ от компьютера на русском языке. Голосовой интерфейс – это отнюдь не искусственный интеллект, машина не понимает фонемы, которые вы произносите, но программу можно натренировать, и она будет реагировать на звук вашего голоса и определенные команды, записанные вами в память. Голосовой интерфейс не исключает использования клавиатуры, мыши и экрана, но, отчасти, снимает нагрузку на зрение и правую руку, облегчая выполнение рутинных действий на компьютере.

Программный пакет Voice Mouse Kit включает в себя:

Voice Mouse – программа, позволяющая управлять голосом под Windows, настраиваться на говорящего, дает голосовой и звуковой ответ. Пользователь может вызывать голосом клавиатурный макрос любой длины, что дает возможность избежать мелькания окон и упрощения работы с приложениями.

Just Voice – то же самое, только для DOS. В резидентном режиме вместе со словарем занимает около 80 Кб.

Voice Toolkit – звуковой редактор для разработчиков приложений. Позволяет записывать звуковые файлы, осуществлять их редактирование, преобразовывать форматы, декомпрессию речевых файлов.

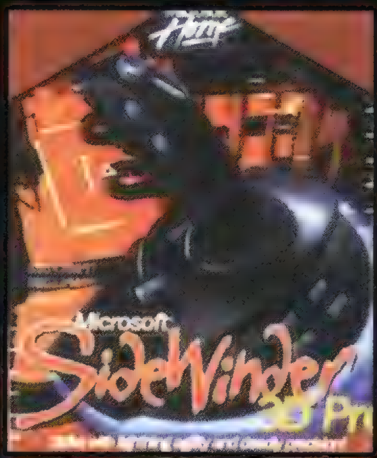
Speaking Mouse – система непосредственного синтеза речи на русском языке. Читает русскоязычные файлы мужским, детским и женским голосом.

Вскоре будет выпущена коммерческая версия программы сжатия речевых файлов (от 40 до 80 раз) под названием VoiceSqueeze.

Система работает на любом компьютере (начиная от 386 SX-33) со стандартными звуковыми платами (начиная от Sound Blaster 8), использует не более 3 % системных ресурсов, обеспечивает до 99% распознавания команд. Конечно же, имеются недостатки: запомнив определенную интонацию конкретного человека, программа не будет реагировать на команды, произнесенные медленнее или неразборчиво. Она "заставляет" говорить пользователя особенным командным голосом.

Для разработчиков приложений доступен инструментарий (открытая версия 2.21), с помощью которого голосовой интерфейс оптимальным образом можно встраивать в существующие программы. Уже есть две игры с голосовым интерфейсом: Flight Simulator, созданный Алексеем Лысогоровым (возможность летать, превращаться в танк и путешествовать по земле, голосом вызывается карта, меняется точка обзора, дается команда превращения и команда FIRE) и всенародно известный "Марьяж", созданный Юрием Шатуном (натренированы все голосовые команды, связанные с этой карточной игрой).

# 3D ДЖОЙСТИКИ








## Microsoft SideWinder 3D Pro и Fury3

Microsoft Fury3 – активная аркадная "стрелялка" типа Terminal Velocity для Microsoft Windows 95. Три уровня в восьми мирах заставят часами сидеть за компьютером даже самых нетерпеливых игроков. Благодаря использованию 32-х разрядной технологии Fury3 стала одной из самых быстрых игр для Windows 95. Режим автозапуска предельно облегчает дело: стоит только вставить CD, и игра начинается! К ней прилагается новый джойстик Microsoft SideWinder 3D Pro, использующий технологию цифровой оптики, которая значительно повышает надежность и точность, делая ненужным перекалибрацию. Другое новшество – режим Digital OverDrive – увеличивает скорость операций вдвое по сравнению с другими аналогичными джойстиками и уменьшает время ожидания. Первоклассная продукция корпорации Microsoft – серьезная заявка на конкуренцию в сфере развлекательных компьютерных технологий.





**The Bird** – это тоже 3D джойстик, но весьма необычный. Он похож на рукоятку, которая удобно сидит в руке и реагирует на все ваши движения. В режиме виртуального полета The Bird открывает массу новых возможностей для полетных тренажеров и космических заданий. Кроме того, он поддерживает режим автопилота одним нажатием кнопки, имеет чувствительную систему управления и обеспечивает мгновенное реагирование, постоянную устойчивую калибрацию. Вы можете брать его в любую руку. При разработке манипулятора The Bird создатели специально стремились свести до минимума необходимые мускульные нагрузки.

При помощи ненаправленного инфракрасного излучения информация может передаваться из любой точки в пределах комнаты. Приемное устройство подключается через стандартный игровой порт и является абсолютно совместимым с любыми играми, поскольку по своим характеристикам оно идентично обыкновенному джойстику. Управляется при помощи микропроцессора и не требует подключения или прямой линии видимости. Манипулятор The Bird разработан при помощи технологии Attitude Sensing Technology специально для домашних компьютеров в фирме VIR Systems.





автор: Алексей Орлов,
координатор тестовой
лаборатории журнала
"Мир ПК"

# Домашние компьютеры

Сказка о том, как бизнесмен Серега
очень хотел купить компьютер,
да так и не купил его



ту сказку про домашний компьютер я начал писать год назад. Почему сказку? Да потому, что совсем еще недавно слова "компьютер" и "дом" сочетались лишь в том смысле, что компьютер мог быть такой большой, что занимал целый дом. А если он был такой маленький, что помещался в обычную городскую квартиру, да при этом еще и работал, то это было просто сказкой. Такой же сказкой, какой когда-то был обычный телевизор. Конечно, давным-давно кое-у кого были вычислительные машины, называвшиеся "БК", "Микроша", но, по современным понятиям, это уже не компьютер.

И вот год назад, когда я только начинал писать эту сказку, все хотели понять, что же это такое – домашняя вычислительная машина. Телевизор – понятно, даже CD-плейер уже понятно, а это – что-то непознанное. Все напряженно думали об этом, а я тогда написал: "Оживленная редакционная дискуссия выявила довольно различные мнения о том, что же это такое – "домашний компьютер". Диапазон мнений простирался от утверждения, что домашний компьютер это то, на чем может работать любая домохозяйка, до мысли о том, что это такой компьютер, на котором не зарабатывают деньги". Прошел всего год, и всем стало понятно, что напрягались они напрасно, и такого понятия – "домашний компьютер" попросту не существует. Есть разнообразные компьютеры, которые ставят дома, а специального особого домашнего компьютера, увы, нет.

Прежде чем со мной спорить, давайте вернемся на год назад и вспомним вместе, как две известных и уважаемых фирмы Stins Coman и Kami собрались было порадовать всех новыми домашними компьютерами. Собрала фирма Stins Coman много честного народу и говорит: "Есть у меня диво-дивное, чудо-чудное, да дешевое-предешевое, Amata (Амата) называется. Вся семья ей будет рада. И теща будет рада, и дети, а что сапоги жене на зиму не купишь, так закаляться надо!" Потом песни про этот компьютер пели, рекламы красивой сколько развесили, сколько бочек с медом выкатили... И я там был, медок тот пил... Да протрезвев слегка, не рванул народ за Аматой. От сказочного похмелья известно куда по утру бегут. Те, что покруче, да побогаче посчитали деньги и сказали, что и без этой странной рассрочки, что предлагает Stins Coman, за наличные они себе и получше, и подешевле купят. А те, что победнее, тоже посчитали и решили, что для залога, нужного для этой рассрочки платежа, у них денег все равно нет, а как накопят...

И фирма Kami выпустила свой домашний компьютер Gamed. Очень маленький, дешевый, со стереозвуком, очень, казалось-бы, домашний. Но, если Амату еще можно было со временем модернизировать, то Gamed – очень ограниченно. И эта изначально заложенная неудовлетворенность была одной из основных причин того, что родители прекратили его мучения практически еще до рождения.

И фирма Steepler крепко думала над созданием компьютера для дома. Думала-думала, да решила еще повременить. Мол, рынок не готов. А покуда он готовится, мы, мол, еще лучше машину сделаем.

Вот так-то. Но это еще не сказка, а присказка, а настоящая сказка впереди будет.

Жил-был в Москве ладный да удалой купец. Звали того купца Серега.

Как написал поэт известный:
Без промедленья, в тот же час,
Вот наш герой – купец Серега,
Позвольте, познакомлю вас!

Купцом Сергей стал не сегодня,
Он в шопинг-турах попотел.
Побегав вдоволь от налогов,
Подраскрутиться все ж сумел.

Сумел камин позолоченный
В гостинной дачи водрузить,
От Sony супер-наверченный
Комбайн он смог себе купить.

И парился он в личной бане,
А после стопку пропускал,
И разомлев от баб и пара,
Он о компьютере мечтал.

В душе все ж был он инженером,
Закончившим давно МИЭТ.
И пиетет питал к наукам,
Хоть минуло немало лет...

Вот после баньки, как-то раз,
Он говорит друзьям старинным:
"Хочу компьютер, и сейчас!
Рубите дверь, желаю выйтить
Я на лужайку и тотчас
Хочу, чтоб прямо у порога
Стоял вот здесь на зависть всем
Домашний комп от IBM".

Рубить покуда дверь не стали,
С трудом нашли, куда вошли.
И что-же там они застали?
Читатель, удивитесь вы!

Над лужайкой возле бани клубился легкий туман. В ранних осенних сумерках ее границы потеряли четкость и раздвинулись. Забор, который и днем-то было трудно разглядеть из-за большого расстояния, совсем исчез. И в этом не было ничего удивительного: его заслоняла огромная толпа странных людей, которые что-то непрестанно говорили, размахивали руками, иногда объединялись в небольшие группки, которые через некоторое время разваливались, чтобы собраться вновь в другом составе. Некоторые субъекты вдруг становились прозрачными и как-бы лопались, но через секунду вновь принимали телесное обличие и продолжали броуновское движение среди других, себе подобных. Среди толпы выделялись дамы, одна из которых периодически кокетливо оголяла плечико, другая же ничего не оголяла, поскольку снимать ей было решительно нечего.

"Черт подери, что это?", – спросил Сергей, поправляя спадающее с чресел полотенце. Откуда-то сбоку, из тумана, возник странный субъект в красном пиджаке и, изобразя на лице подобие улыбки, прошептал: "Дилеры, дистрибьюторы, извольте видеть. Комп, компьютер то есть, заказывали-с?". "Так я компьютер, а не бал у сатаны по Булгакову заказывал", – почесывая грудь, возразил Сергей. "Так никакой, изволите видеть, разницы, сударь. Решительно никакой разницы! Это же производители компьютеров, сборщики. А чтобы заставить прилично работать компьютеры, собранные ими из таких ужасных комплектующих, да еще дать гарантию, надо натурально общаться с дьяволом. Я уж не говорю о налогах, тут Вы, сударь, сами специалист. Складик-то тайный у евреев почем снимаете?" И, не дав Сергею опомниться, красный пиджак наклонился к самому его уху и быстро зашептал: "А какие чудеса с комплектующими творят! Воланду и не снилось. Вы попробуйте сложить стоимость комплектующих у некоторых фирм и сравнить с ценой собранной машины. Так цена деталей значительно поболее цены всей машины будет. Получается, что те, кто собирал этот компьютер, доплачивали фирме за удовольствие это делать! Нет, конечно есть приличные люди. Создали системы контроля качества, жесткое выходное тестирование. Так сами же к ним не пойдете: обдерут они вас, как липку!" Он собирался сказать еще что-то, но в это время его оттеснил отделившийся от толпы мужичонка хамоватого вида. "IBM, слышал, желаете? Напрасно, сударь, напрасно. Так они для дома предлагают модель Aptiva. А у нее всего лишь 486 процессор, а стоит она, знаете сколько?" Он наклонился и, видимо, назвал цифру поскольку полотенце вдруг вновь вознамерилось свалится с чресел Сереги. "Так вы за эти деньги у нас такой Pentium-чик отхватите!". "Да, я вообще-то, 386-ю имел ввиду. Траекторию низколетящих объектов я вычислять не собираюсь, баланс посчитать, платежку напечатать, в Тетрис иной раз сыграть", – начал было перечислять Сергей. Но был прерван обнаженной девицей, которая, подойдя вплотную, томным низким голосом с расстановкой произнесла: "Парниша, 386-е нынче уже не носят, это дурной тон. Вот купишь у нас компьютер и будешь таким же счастливым, как я. И она не спеша провела рукой по бедру, демонстрируя отличный загар. А знаешь ли ты, что в фирме "КрупныйСофт" создали такую крутую операционную систему, закачаешься. И многозадачная и 32-битовая, и такие CD-ROM-чики интересные смотреть можно! А приложения какие, я тащусь. Одна "Контора 95" чего стоит! Зайдешь – не выйдешь. Улет! Этой системы, правда, в продаже еще нет, но я тебе как близкому другу... Вместе с нашим Pentium-ом". "Да зачем она мне?", – пробовал защищаться Сергей. "Мне и в DOS хорошо было, программы маленькие, огромных дисков не надо, и не "виснут" задачи почем зря." Он хотел еще что-то сказать, но в этот момент толпа притихла и расступилась. По образовавшемуся проходу шел подтянутый молодой человек, разительно отличавшийся от остальных собравшихся. Изобразив американскую улыбку номер семь, он достал из кармана нечто, оказавшееся экраном, на котором тут-же появилось изображение, из неизвестно откуда появившихся колонок ударила музыка. На экране вперемешку мелькали мчащиеся кони, микросхемы и, изредка, люди. Стройными колоннами, с песнями и плясками они несли на свалку машины с 386 и 486 процессорами. Кое-кто нес и слабенькие Pentium-ы. Столбцы индексов производительности будущих компьютеров грозили проткнуть небо и создать еще одну озоновую дыру. Видеодивы по информационной супермагистрали выползали из своих баз данных прямо на колени беззащитным программистам. Те же, одев шлемы виртуальной реальности, пытались спастись в мире тактильных перчаток и тактильных же постелей. И заключительным аккордом звенело: "Забудьте все, что есть! Уже завтра – Пи 6!"

Толпа ответила на заключительный аккорд всеобщим ликованием. А обнаженная девица еще плотнее прижалась к Сергею и страстно зашептала: "Ну что, слышал? Завтра и 486-е перестанут носить. И ни одна новая программа на них работать не будет! А на Pentium знаешь какие игры есть?" И она недвусмысленно погладила его по коленке. В голове Сергея, освеженной вечерней прохладой проносились одна за одной мысли: "Если 486-е уже не носят, а завтра перестанут Pentium, так и за аренду склада платить нечем будет! Игры разные я и на видео посмотрю, балансик на калькуляторе посчитаю, а детям лучше "Денди" или "3DO" куплю!" С трудом оторвав от себя девицу и оттолкнув красный пиджак, наш герой распахнул дверь бани и бросился внутрь. Дверь за ним захлопнулась.

В камине мирно потрескивали дрова. "Друзья!", – Сергей повернулся к своим собутыльникам. "Не знаю я какой компьютер купить. Лучше подождать, может, Pentium подешевеет, а, может, еще что... Пи 6 опять же... Давайте-ка лучше выпьем."

Так закончилась история с покупкой компьютера бизнесменом Серегой. В сказке ложь, да в ней, как все знают с детства, намек. Если же вам хочется узнать о том, какие же сегодня модели компьютеров на нашем рынке позиционируются как домашние, и что-то из них выбрать, то прочтите послесловие к этой сказке.

Сегодня все, кому не лень, дают советы по выбору конфигурации домашнего компьютера. Но бизнесмен Серега не читает специальных компьютерных изданий. Поэтому здесь я не стану описывать требования, которые надо предъявлять к различным подсистемам домашнего компьютера, поскольку если человек в состоянии понять мной написанное, то скорее всего эти советы ему уже не нужны. А если нет, то лучше предоставить выбор специалистам. А что же они сегодня предлагают? Про Амату фирмы Stins Coman я уже упомянул выше, она и по сей день пребывает в здравии. (Для тех, кто умудрился не узнать о ней раньше, скажу кратко, что это серия хорошо проработанных базовых моделей с процессорами от 386DX-40 и 1Мбайт видеопамяти, которые могут быть как угодно дополнены.) Но кроме нее...

Может быть, самое серьезное происшествие на рынке за прошедший год – появление клонов Apple, повлекшее за собой изменение ценовой политики этой фирмы. По ценам они стали сравнимы с IBM PC. А качество? Напомню, что все персональные компьютеры начались с Apple Macintosh. И, чего греха таить, лишь последние разработки в области операционных систем приблизили PC к Macintosh по дружественности интерфейса. А средства работы со звуком (основные функции плат типа Sound Blaster) уже изначально присутствовали в них. А вот цены на Macintosh кусались. Но сегодня самый простой, LC 475 с 4 Мбайт ОЗУ и 250 Мбайт жестким диском и 14 дюймо-

вым монитором, выполненный в виде моноблока со стереосистемой стоит в фирме Macsimum 1404 долл. (до 23 октября 1995 года специальная цена 1312 долл.). Сравнимый по производительности с 66 МГц Pentium, PowerMacintosh 6100/66 с 8 Мбайт оперативной памяти, 500 Мбайт диском, отличным 15 дюймовым монитором фирмы Philips, также выполненный в форме моноблока со стереодинамиками – 2072 (1884) долл. Причем в нем предусмотрено все для установки TV-тюнера, даже приемный элемент дистанционного пульта управления. Этот дополнительный TV-приемник позволяет принимать все программы метрового диапазона и систему "Телетекст". Установка CD поднимет стоимость системы до 2369 (2153) долл. (в указанные выше суммы не входит цена клавиатуры и мыши). Немаловажно то, что все модели Macintosh могут поставляться с русифицированной операционной системой.

Московская фирма "Родник Софт", сделавшая свои девизом: "В Россию – все лучшее", – предлагает для установки дома модель, созданную по технологии фирмы Polywell (США). В ней установлен "мотор" фирмы Intel Pentium-75, 8 Мбайт ОЗУ, 540 Мбайт жесткий диск, CD-ROM с учетверенной скоростью, 16-битовой звуковая плата Edison Gold с акустическими системами, хороший видеоадаптер Diamond Stealth 64. Стоит эта модель 2038 долл. без стоимости монитора. Гарантия – 1 год.

А вот в салоне "Домашний компьютер" (Дом Книги на Новом Арбате), открытом фирмой CompuLink Trade, вам предложат новую интересную разработку – серию компьютеров CLR Infinity. Минимальная базовая конфигурация на процессоре 486DX2-66 с 4 Мбайт ОЗУ, видеоадаптером с 1 Мбайт видеопамяти, клавиатурой и мышью стоит всего 689 долл. Прибавив 163 долл. за 420 Мбайт, жесткий диск и 264 долл. за 14 дюйм. монитор, получим хорошую универсальную машину, на которой можно выполнять большинство существующих приложений и игр. На нее можно установить различные "компьютерные прибамбасы", которые в изрядном количестве имеются в этом салоне. Среди них – хорошего качества и относительно недорогая плата MPEG-проигрыватель Genious Mouse Wonder (255 долл.), перспективная плата видеоадаптера с TV-тюнером (PAL/NTSC/SECAM), которую можно со временем модернизировать, добавив к ней функцию проигрывания MPEG-файлов (Для справки: MPEG-проигрыватели позволяют просматривать полноэкранные видеофильмы с CD-ROM в формате Video-CD и, иногда, CD-i, или жестких дисков; некоторые поддерживают форматы Karaoke-CD, Nintendo и SEGA. Подробнее об этом см. "MPEG и немедленно" в "PRO Игры" N 2-3/95, и А. Орлов. "Живое видео на выставке Comtek'95" в "Мир ПК" N 7-8/95). Есть в серии CLR Infinity и Pentium-машины. Минимальная базовая конфигурация с 75 МГц-процессором, 8 Мбайт оперативной памяти, видеоадаптером с 1 Мбайт видеопамяти, клавиатурой и мышью стоит 1097 долл. Очень привлекательным выглядит предложение заменить обычный видеоадаптер в такой машине на специальный, проигрывающий MPEG-файлы в наборе со звуковой платой, активными колонками и CD-ROM с учетверенной скоростью за 355 долл., что сделает такой компьютер укомплектованным согласно самым современным представлениям о мультимедиа-машине.

Очень активно начала работать на рынке компьютеров для дома фирма Kraftway Computers Ltd. (Москва). С весны этого года она предлагает серию компьютеров под общим названием GEG Home PC. По сути это серия базовых моделей с процессорами от 486DX2-66 фирмы AMD до Pentium-100 фирмы Intel. Все они снабжаются 4 Мбайт оперативной памяти и 270 Мбайт жестким диском. Цена этих моделей с 14 дюймовым монитором – от 905 долл. (цены на старшие модели с процессором Pentium точно не определены). Гарантийный срок – 2 года.

Но совсем недавно фирма Kraftway выступила со стратегической инициативой, не имеющей аналогов у нас в стране. Она предложила серию моноблоков GEG Wizard с мониторами от 10 до 17 дюймов. В них устанавливаются процессоры фирмы Intel моделей от 486DX2-66 до Pentium-100, работающие с шиной PCI. Для всех модификаций оперативная память составляет 8 Мбайт. Жесткий диск – 540 Мбайт. Видеосистема этих компьютеров, кроме видеоадаптера Diamond Stealth 64, содержит встроенный проигрыватель MPEG-файлов и TV-тюнер, работающий в стандартах PAL/SECAM, с органами управления, вынесенными на переднюю панель компьютера, и пульт дистанционного управления. Довершает эту внушительную "мультимедиа-картину" привод CD-ROM с удвоенной скоростью и звуковая плата. Гарантийный срок на серию GEG Wizard составляет 3 года. Но, что еще более интересно, купив компьютер этой серии с процессором Pentium-75, вы получаете возможность бесплатно раз в полгода заменять процессор на более мощный, вплоть до Pentium-150. Средняя стоимость этого "обыкновенного чуда" (так сказано в рекламном листке) составит 2000 долл.

Знай о таком предложении бизнесмен Серега раньше, может, и купил бы он себе компьютер.

Подведем итоги. Рывок в развитии мультимедиа-технологий, произошедший за последний год (особенно проникновение в них живого видео), соединение в компьютере функций телевизора, звуковой системы и вычислителя привел к массовому осознанию того, что компьютер для дома это не обязательно простой и дешевый компьютер, а скорее наоборот. Более того, стало понятно, что "дешево" и "хорошо" – понятия трудно совместимые и в России. И, наконец, почти стерлось различие между хорошей "красной" сборкой и сборкой "белой". Конечно, осталось понятие "brand name" – фирменный компьютер, но это более мифологическое, сказочное понятие, чем техническое. Такое же сказочное, как и "домашний компьютер".

Где купить:

Stins Coman
тел. (095) 463-78-28
Macsimum
тел. (095) 939-23-27
"Родник Софт"
тел. (095) 113-70-01
Compulink, салон "Домашний компьютер"
тел. (095) 290-33-69
Kraftway Computers Ltd.
тел. (095) 956-49-80

# ТОП

## Топ игр для ПК

| | |
|---|---|
| 1. Command and Conquer | Westwood Studios/Virgin |
| 2. MechWarrior 2 | Activision |
| 3. Battle Beast | 7th Level |
| 4. Phantasmagoria | Sierra |
| 5. Fade to Black | Delphine Software |
| 6. Space Quest 6 | Sierra |
| 7. Need for Speed | Road&Track/Electronic Arts |
| 8. Prisoner of Ice | Chaosium/Infogrames |
| 9. Terminal Velocity | 3D Realms/ US Gold |
| 10. Jagged Alliance | Sir-Tech/Madlab Software |

## Топ игр для Мака

| | |
|---|---|
| 1. Descent | Interplay/MacPlay |
| 2. Dark Forces | Lucas Arts/MacPlay |
| 3. Daedalus Encounter | Mechadeus/Virgin |
| 4. Myst | Broderbund |
| 5. SimCity 2000 | Maxis |

# ПОДПИСКА НА ИЗДАНИЯ

**МИР ПК** стоимость годовой подписки на 12 номеров, начиная с любого номера 1996 года **150.000 р.**

**СЕТИ** стоимость годовой подписки на 10 номеров, начиная с любого номера 1996 года **120.000 р.**

**PRO ИГРЫ** стоимость годовой подписки на 10 номеров, начиная с любого номера 1996 года **100.000 р.**

**При подписке на 3 издания подписчику предоставляется скидка 30%**
**Скидки действуют только на территории России**

**Суммарная стоимость подписки на три издания**

**267.000 р.**

Пожалуйста, заполните отрезную карточку, зачеркните квадраты, соответствующие изданиям, на которые Вы хотите подписаться, укажите год и номер издания, начиная с которого Вы хотите получать отмеченные издания, и вышлите карточку по адресу: **Россия 129223 Москва, Проспект Мира, Всероссийский Выставочный Центр, ПОК, ООО "АНТОНЮК–Консалтинг"** вместе с копией документа об оплате (квитанция почтового перевода или платежное поручение с отметкой банка). Оплата подписки производится почтовым переводом в рублях на **р/с № 5467405 в отделении Мосбизнесбанка при ВВЦ, МФО 201285**. Иногородние подписчики дополнительно указываают**кор. счет 474161400 РКЦ ГУ ЦБ РФ г.Москвы, МФО 201791,**

## ОТРЕЗНАЯ КАРТОЧКА

**Р 4'95 ПОДПИСКА**

Пожалуйста, заполните печатными буквами:

Ф.И.О. (полностью)____________________

ФИРМА____________________

ДОЛЖНОСТЬ____________________

АДРЕС (страна, индекс, нас. пункт, область, улица, дом/корп./кв.)____________________

____________________

ТЕЛЕФОН (______)____________ ФАКС (______)____________

Являюсь подписчиком с 19____ года

**МИР ПК** ☐ с 96 № ☐ **СЕТИ** ☐ с 96 № ☐

**PRO ИГРЫ** ☐ с 96 № ☐

СФЕРА
ВАШИХ
ИНТЕРЕСОВ

МИР ПК
COMPUTERWEEK MOSCOW · МОСКВА
КОМПЬЮТЕРУИК
СЕТИ
PRO ИГРЫ

МЫ
В СФЕРЕ
ВАШИХ
ИНТЕРЕСОВ

Все аспекты развития западного и отечественного компьютерного рынка




Старейшее российское издание по коммуникациям и связи




Самый информативный компьютерный журнал




Все самые новые электронные развлечения

